Técnica de la Historieta

EDITADO POR LA ESCUELA PANAMERICANA DE ARTE

Editores responsables: David Lipszyc - Enrique J. Vieytes
San José 715 - Buenos Aires, Argentina.

Copyright 1966 by Escuela Panamericana de Arte - San José 715 - Buenos Aires - Argentina.
Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este libro puede ser reproducida sin permiso del Editor. All rights reserved. No portion of this book may be reprinted without permission of the publisher.
Impresión offset: Lumi Hnos. - Películas: Cromofilm - Tipografía: Linotipia Cometa - Sobrecubiertas: Impresión: Parada Obiol - Grabados: Miguel Pilato - Plastificado: Papelbril - Encuadernación: Gráfica CENIT.

Técnica de la Historieta

tratado de dibujo profesional especializado

Idea y textos:
Enrique Lipszyc

Supervisión Técnica y Prólogos:
Enrique J. Vieytes
Introducción:
Reflexiones sobre la Historieta
Prof. Oscar Masotta

Ilustraciones realizadas por:
Joaquín Albistur
Narciso Bayon
Alberto Breccia
Arturo del Castillo
Carlos Freixas
Carlos Garaycochea
Daniel Haupt
João Mottini
Hugo Pratt
Quino
José Luis Salinas
Enrique J. Vieytes

Las ilustraciones de:
Milton Cannif
Harold Foster y
Alex Raymond
fueron cedidas por:
King Features Syndicate, Inc.
Editors Press, Inc.

Apéndice:
Evolución de la Historieta Americana

Textos y recopilación:
María Delia Ezcurra
Eduardo Costa

Diagramación:
Alicia Pereyra

Diseño de Cubiertas:
Pino Milas

Procesado en Fotocolor por:
José Pizzini

Reconocimiento

Nuestro sincero agradecimiento al autor y a los artistas que colaboraron junto a él durante cinco años, aportando ideas, ilustraciones y ejemplos especialmente preparados para el lector, permitiendo asi lograr los propósitos didácticos e informativos de este tratado —quizás— único en su género.

A los autores de los libros que nos facilitaron la documentación para el valioso apéndice de la Historieta Americana: Coulton Waugh, Stephan Becker y Enrique Lipszyc.

A Pino Milas que ofreció su colección particular de los precursores de la Historieta.

Al profesor Oscar Masotta que aportó el criterio a seguir en la tarea de selección de la documentación.

A Jaime Kohan y Raúl Schur que nos ayudaron con entusiasmo, facilitándonos testimonios importantes para la historia de la Historieta Americana.

Y finalmente nuestra especial gratitud a todos los ilustradores, editores, sindicatos y personal técnico que de una u otra manera contribuyeron a la realización de esta obra.

Los Editores

Capítulo 1 - Línea y Tono

	Lección	Pág.
Materiales - Plumas	1	5
Pinceles	2	6
Otros materiales de trabajo	3-4	10
La Línea - Personalidad - Expresión - Carácter	5	13
El Tono - Escalas - Características	6	16
La Línea - El contorno	7	18
El Tono - Su distribución	8	22
Dibujo y valor de los tonos	9	23
Carácter del Tono	10	24

Capítulo 2 - Dibujo

	Lección	Pág.
El Boceto	11	29
El Croquis	12	32
La Figura Humana - Práctica del natural y de memoria	13	33
Práctica con el muñeco articulado	14	34
Práctica con el Bloque	15	35
Movimiento - Tipos de estación - Marcha	16	36
Acentuación del dinamismo	17	37
Actitudes - Naturalidad de la actitud	18	38
Exageración del gesto y la actitud	18	41
La cabeza	19	42
Perspectiva	20	44
Iluminación	21	46
Vestimenta	22	48
La Naturaleza	23	50
Animales	24	52

Capítulo 3 - Técnica

	Lección	Pág.
Simplificación Técnica Linea y tono en la Técnica	25	57
Simplificación de luz y sombra - Claroscuro	26	58
Características del tono - El color	27	60
La textura	28	62
El tono graduado - El volumen por la luz y la sombra Diferencia de los tonos graduados y chatos	29	64
El Pasaje	30	65
Técnica de la linea - Linea gruesa - fina	31	66
La Distancia	32	67
Problemas de Reducción	33	68
Interpretación del escenario	34	70
Interpretación de la naturaleza	35	72
El estilo y la técnica	36	74
Interpretación a tinta - Modelos vivos	37	76
Fotografías	38	77
Yesos	39	78
Realizando el trabajo	40	79

Capítulo 4 - Composición

	Lección	Pág.
Composición	41	85
Composición de Valores - Equilibrio de masas - Equilibrio - Simétrico - Asimétrico	42	86
Realistas - Decorativos	43	88
Composición y Técnica - Medios de la técnica	44	90
Contraste de tonos	45	91
Influencia del fondo	46	92
Claridad de la composición	47	93
Acción y movimiento	48	94
El Recuadro y la Composición - El globo	49	95
Composición - Disposición de figuras y objetos - Relación entre distintos elementos	50	96
Composición con figuras - Oposición y contraste	51	97
Con figuras en movimiento	52	99
Composición chata o decorativa	53	100
El tema principal - Proporción relativa - Interpretación del guión - Ubicación del tema principal	54	101
Punto focal	55	103
El enfoque	56	104

Capítulo 5 - Estilización

	Lección	Pág.
La Forma - Acentuación de la forma básica	57	109
Expresión - Puntos de acentuación	58	110
Conceptos generales		111
Composición y estilización - Línea y tono en la estabilización	59	112
Composición de la masa - Equilibrio asimétrico	60	114
Técnica y estilización - Simplificación técnica	61	116
Estilización de la figura - La figura masculina	62	116
La figura femenina	63	117
Los tipos humanos	64	118
Exageración del movimiento	65/66	119
La expresión - Expresión del escenario	67	121
Expresión de la iluminación	68	122
Expresión de la perspectiva	69	123
Estilización humorística	70	124
Lostipos - El movimiento		125
El escenario	72	127

Apéndice

Evolución de la Historieta Americana desde los precursores (1894) hasta la segunda guerra mundial (1944).

	Pág.
Los precursores	133
El realismo y la sátira familiar	138
Los chicos en la Historieta - Otras protagonistas femeninas	147
La fauna doméstica	154
Los hombres fuertes	160
El suspenso y la aventura	164
Las tiras deportivas	173
La Historieta durante la segunda guerra mundial	177

Nota del Editor

La Escuela Panamericana de Arte es considerada el instituto de enseñanza artística-profesional más importante de América Latina y desde su fundación hasta el presente ha desempeñado un papel preponderante en el desarrollo del Arte Profesional Americano.

En sus Escuelas de las dos grandes capitales Sudamericanas, Buenos Aires (Argentina) y São Paulo (Brasil), se promueven año tras año, los "nuevos valores" de la Publicidad, la Decoración de Interiores y las Artes Aplicadas y se forman también profesores del mañana en todas las ramas del quehacer artístico.

La labor docente se complementa con actividades culturales diversas, tales como Conferencias a cargo de las más prestigiosas figuras de la cultura nacional; organiza muestras y cede sus salas a los artistas nacionales y extranjeros; otorga becas a sus alumnos e instituye premios de estímulo; dicta cursos especiales y organiza mesas redondas. Realiza en suma, una labor fecunda y estimulante para todos los interesados y estudiantes de arte.

En su departamento **Editorial,** ha publicado libros especializados y además del presente, tiene en programa la publicación de una línea de obras que significarán sin duda un aporte interesante y valioso al arte y la cultura general.

La Escuela Panamericana de Arte es reconocida, además por: la Asociación de Artistas Plásticos, Asociación de Dibujantes de la Argentina, Club de Directores de Arte, Asociación de Agencias de Propaganda, Asociación de Editores y Ministerio de Educación de la Nación Argentina.

Reflexiones sobre la Historieta

Nadie podría negar hoy que la historieta se halla no sólo integrada a la vida moderna, sino que constituye un fenómeno que sirve para definirla, puesto que pone de manifiesto la expansión y el crecimiento de los medios de comunicación de masas. Esto de una doble manera: por una parte, la tira dibujada es en sí misma un medio de comunicación; y por otra parte porque a través de ella existe un verdadero intercambio entre culturas. Los italianos y los alemanes leen historietas producidas en Francia y viceversa, los pueblos de habla hispánica leen tiras producidas en países anglosajones, en los Estados Unidos en su mayor parte, etc.

Copi, un dibujante argentino que vive en París, goza de gran popularidad en Francia, a raíz seguramente de la filosofía reflexiva que subyace en sus dibujos: efectivamente, de cuadro a cuadro, hay en ellos poco desarrollo de la acción de tal manera que es el tiempo, un tiempo lento, sutilmente impregnado de humor, el objetivo o el tema de un estilo que concuerda bien con las exigencias de ciertas pautas culturales francesas, con un gusto bastante alejado del sentido concreto y cínico, por ejemplo, casi siempre vuelto hacia lo social, propio del humor inglés; y que tampoco coincide con las exigencias bastante menos abstractas de una Italia sobrepolitizada y que ha soportado la experiencia de la guerra en una situación completamente distinta a los demás países de Europa. Sin embargo Copi es "traducido" ahora en Italia y comienza a ser conocido en Alemania y en los Estados Unidos. Lo mismo ocurre con una tira de características tan específicas, tan sofisticadas, como la de Charlie Brown. Pero no habría que olvidar entonces, que si bien es cierto que esta universalización de la cultura, de la cual la historieta es un nuevo testimonio, tiene ante todo un valor positivo, puesto que tiende a borrar las "particularidades" nacionales; no es menos cierto que esa universalización puede ser utilizada —y lo es sin duda— como medio de influencia por los países que, por su estructura económica, se encuentran colocados en posición de centrales (1).

Es a partir del fin de la segunda guerra mundial (explosión de los "mass media") que el interés de los intelectuales se vuelve definitivamente hacia los productos de la cultura de masas. Giro interesante, e inevitable, del que es preciso retener algunos aspectos. En primer lugar, en la medida que en los últimos años hay un ensanchamiento definitivo de ese interés, puesto que a una perspectiva donde esos productos eran solamente considerados como "índices" de otros hechos pertenecientes a otros niveles de la vida social (conexión entre la violencia en el cine y criminalidad, por ejemplo), sigue una perspectiva donde esos productos comienzan a ser considerados en sí mismos, y como portadores, por lo mismo, de valores estéticos. De la misma manera que hace pocos años atrás era preciso acudir a publicaciones de psicología, psiquiatría, o psicología social, para encontrar monografías sobre los productos más populares de la cultura masiva, hoy es posible encontrar esos temas en revistas de nivel universitario especializadas en cuestiones de estética (2).

Este cambio evidencia un sentimiento contemporáneo, positivo sin duda, por el cual se hará cada vez más difícil reservar los "altos" valores estéticos a los productos de la cultura de élites. Una "obra" radiofónica, un "comics", en cuanto vehiculan determinados mensajes, responden a alguna **retórica,** esto es, a "reglas" del orden de lo estético que han hecho posible su construcción, a alguna combinatoria de elementos, a un cierto régimen de la composición que sería preciso comenzar por describir. Por razones de espacio no podríamos intentar aquí esa descripción completa; pero trataremos de enunciar algunos **items** que una reflexión estética sobre los dibujos de historietas no podría soslayar.

a. Relación entre texto e imagen.

Si se realizara un estudio histórico y comparativo, a partir de los textos ilustrados, con dibujos en cuadros sucesivos, en el siglo XIX, que están en el origen de la historieta, hasta llegar a la producción moderna de tiras dibujadas, se vería que la imagen visual ha dejado cada vez más de ser una mera ilustración, seca y estereotipada, del texto. Hoy la historieta se habría convertido así en un "tipo" de lenguaje de imágenes, y la transmisión de los contenidos del relato, la información sobre la anécdota que a cada momento envuelve a los personajes, tiene que

ser estudiada en la perspectiva de ese lenguaje específico. No habría que olvidar, de cualquier manera, la importancia correlativa y complementaria de la leyenda escrita. De esta manera el "tipo" de lenguaje de imágenes bajo el cual es preciso colocar la historieta, no es un tipo puro, sino un **híbrido** (los semánticos estudian hoy esos casos generalizados de maridajes) de lenguaje oral + lenguaje escrito + lenguaje visual.

b. Analogía con el cine.

Esa analogía, a la luz de evidentes diferencias, constituye el clima más propio, el "sabor" de la historieta (3). Efectivamente, hay en la construcción de una buena historieta problemas de distribución de los encuadres, de decisiones con respecto a las "tomas": planos de conjunto, plano americano, primer plano, plano de detalle, son los instrumentos con los que se debe equilibrar la imposibilidad de realizar "travellings" y panorámicas. Pero nombrar esta imposibilidad no significa que pretendamos definir negativamente al género, por aquello de lo que carece ;sino más bien señalar un aspecto de un esquema de tensiones (una ansiedad positiva) que opera en el momento en que se dibuja y que todo buen dibujante de historietas no ignora. Ese esquema de tensiones se halla en la base, seguramente, de una característica específica del género: la tendencia a "materializar" el espacio visual, esas colas de aire que figuran la velocidad de un automóvil, esas aureolas estrelladas de atmósfera congelada que envuelve a un golpe de puño. Brevemente: la técnica —que los pintores y escultores del movimiento futurista practicaron— que consiste en figurar, con medios estáticos, el movimiento real.

c. Los textos escritos, el "globo" y la tipografía.

Una descripción de las relaciones entre estos tres órdenes de hecho revelaría una red no demasiado complicada de posibilidades combinatorias. Señalemos algunas reglas generales y básicas de esa combinatoria:

1. Los "globos" están reservados para los diálogos, en tanto que textos "off", o del relato objetivo, se colocan fuera del globo.
2. Hay textos fuera del globo que indican palabras dichas por los personajes; pero en ellas se ha subido el tono de la voz,o bien, son gritos.
3. Las diferencias tipográficas indican intensidades de voz, y también, distancias y movimientos espaciales. Una palabra subrayada por su interés, aumenta el grueso de la grafía. Lo mismo si se trata de un aumento relativo de la intensidad de la voz. Estos cambios pueden realizarse dentro o fuera del globo; sirven también para indicar acentos y matices en el relato objetivo. Si se trata de un grito, se opera fuera del globo, extremando la dimensión de la grafía, y en el caso de un grito de terror, alternando, más o menos en zig-zag, las dimensiones de cada letra. Se puede figurar también, el proceso de aparición y desaparición, en el tiempo, de un sonido, un ruido o un grito, por un continuo de letras que disminuyen o aumentan su tamaño. Si el grito es proferido por quien se precipita en un abismo, las letras de mayor dimensión serán dibujadas del lado del compañero que se ha salvado, y las más pequeñas, en forma de cola, del lado del accidentado (4).

El dibujo de la terminación del globo varía si se trata de una reflexión del personaje, un pensamiento secreto (lenguaje interior), o si se trata de palabras dichas.

d. Las reglas enumeradas en el punto anterior se combinan y complementan con los tipos de dibujo, los grados de estilización, el tipo de perspectiva espacial del estilo. Por lo mismo, entran en relación —generando un grupo de posibilidades expresivas— con las distintas posibilidades de "tomas": piénsese en el potencial expresivo que se puede utilizar pasando de un primer plano del rostro reflexivo del personaje, donde el globo transmite lo que piensa, a un plano de conjunto en el cuadro siguiente, que describe una multitud en una gran plaza pública, y al personaje invisible dentro de esa multitud de la que brota un globo que continúa su pensamiento. En combinaciones de este tipo reposa esa mezcla de "gran manera" (me refiero a la apropiación del espacio a la manera renacentista) y de un cierto humor, de un cierto "cómico" que da a la historieta de aventuras, especialmente, su carácter ligero y serio a la vez, todo el encanto y la alegría sorda que nos produce su lectura.

e. **Etcétera.** Sin embargo una enumeración completa de las "reglas" del género de las reglas visuales de su presentación, no exigiría precisar demasiados **items.** Pocos elementos y reglas sencillas para su combinación: tales parecen ser las propiedades básicas de la "estructura historieta", los fundamentos del género. Dicho de otra manera: no es que el dibujante de historietas trate de expresarse mediante efectos y fórmulas directas, es que efectos directos y fórmulas directas están en la base del género. Se podría decir que la propiedad distintiva que caracteriza al género es su **esquematismo.** Pero casualmente, no se trata de un defecto; es de ese esquematismo de donde la tira extrae su interés y su valor estético Y si distinguiéramos entre la tira como **mensaje** y su **código,** habría que agregar que el valor fundamental de ese **mensaje** consiste en esto: que en su superficie misma revela, y pone de manifiesto, la existencia de un grupo de categorías opuestas, un conjunto de binomios que opera por detrás (pero en el caso de la historieta, no muy por detrás) del **mensaje;** brevemente, un sistema de oposiciones (esto es, un **código**) que constituye al mensaje y lo hace posible. Habría aquí una analogía estructural con las novelas de Ian Fleming, que "aparecen construidas sobre una serie de oposiciones fijas que permiten un número limitado de permutaciones e interacciones" (5), estructura que se halla seguramente en el origen de su éxito. Y por otra parte, es seguro que el significado y el valor histórico del esquematismo neo, que en un sentido profundo es "moderno". "Sin saberlo —escribe Umberto Eco— Fleming realiza una elección común a muchas disciplinas contemporáneas, puesto que pasa del método psicológico al método formal" (6).

Superhombres y mundos remotos, desdoblamientos de la personalidad y personajes inmortales, recomienzo infinito de anécdotas nuevas sin progresión real del tiempo histórico, personajes que conservan la misma edad a lo largo de veinte o treinta años de apariciones de la tira, floras y faunas exóticas, ciudades e instrumentos de supertécnica, etc.: se comprende la tentación de **explicar** el fenómeno de la tira dibujada, su éxito y su popularidad, su carácter de mensaje de masas, a partir de sus efectos y en términos psicológicos (identificación, proyección) o sociológicos. La historieta no sería, por momentos, más que el reverso de una audiencia de masas neurótica y enferma, el lugar donde los individuos satisfacerían sus sueños secretos y mórbidos, y donde el grupo social en su conjunto se consolaría de sus impedimentos, de sus debilidades, de sus fracasos. Ahora bien, hoy se sabe que ese pesimismo era prematuro, y que si ciertas interpretaciones tienen la virtud de llamar la atención sobre la función social de la tira dibujada, sobre sus efectos sobre la vida social, no son, en cambio, correctas. Suponen una conexión excesivamente directa entre el **contenido** de la tira y su **efecto** sobre la conducta del lector. Como lo señala André Gluksman en un análisis meticuloso de los tipos de argumentos que han señalado dicha conexión, "no basta con señalar el contenido violento de los **mass media** para determinar su efecto sobre el público (7). "Ni el análisis del contenido brutal del cine y de la televisión, ni el estudio de correlaciones sociológicas, nos han permitido aislar un efecto específico y "puro" de esa violencia sobre el público" (8). Pero si no existe un efecto puro, una relación causal unívoca entre los mensajes de masa y la audiencia, la situación social, en cambio, el estatus económico bajo, por ejemplo, del grupo familiar (aunque ésta no sería la única variable que habría que considerar) constituirían condiciones favorables para esa determinación. Por otra parte, se debe sostener que los valores trasmitidos por los medios de masa "no son diferentes de aquellos que el niño encuentra en otros lugares ("efecto de desplazamiento") (9). Pero por lo mismo, y al revés, no habría que minimizar el hecho que los medios de masa, y también la tira dibujada, son vehículos de mitos sociales, de normas institucionalizadas, de contenidos políticos e ideológicos. Hay entonces una relación estrecha entre la historia y la historieta, y no es casual que el período que va desde el "crash" de 1930, pasando por los años sangrientos de la revolución española, hasta el comienzo de la segunda guerra mundial, coincida con la aparición de Super-

man, Batman, Capitán Marvel. Esa relación se expresa directamente, a veces, y gesta verdaderos símbolos, "emblemas" que se generalizan en los dibujos. Piénsese: el casco alemán. Pero esos símbolos, esas analogías, esos emblemas, pueden, a veces, ser menos relevantes desde el punto de vista moral; y era lamentable, hace algunos años, ver al inofensivo Clark Kent trasladarse a una isla del Caribe, para que Superman terminara con un tal general Stradi, un dictador que usaba barba y que despiadadamente mantenía bajo la persecución y las torturas a los habitantes de la isla Borora...

Oscar Masotta

Investigador de dedicación exclusiva Centro de Estudios Superiores de Arte Universidad de Buenos Aires

Notas

1. Ver Claude Breumond, **Les Communications de masse dans les pays en voie de devéloppment** en **Communications,** Paris, Seuil, 1963, N° 2.
2. Ver, p. ej., el trabajo de Jean-Claude André, **Esthétique des bandes dessinées,** en la Revue d'Esthétique (publié avec le concours du Centre National de la Recherche Scientifique), tomo XVIII, fascículo I, París, 1965.
3. Diferencias materiales de los "canales" de transmisión: luz sobre la pantalla en un caso, técnica del cliché en el otro; más las diferencias que hacen a la manera en que uno y otro medio **procesan** el tiempo: por un continuo de imágenes proyectadas sobre un mismo espacio, en un caso, y según una disposicion espacial y una dirección que va de izquierda a derecha, la que propone una interesante semejanza con el lenguaje escrito, en el otro caso.
4. Hay aquí una correlación entre dos binomios de opuestos: cerca y lejos por un lado, mayor dimensión y pequeña dimensión por otro lado.
5. Umberto Eco, **La estructura narrativa en Fleming,** en **Proceso a James Bond,** Fontanella, Barcelona, 1965, p. 78. Eco describe el sistema de oposiciones del código "esquemático" de James Bond, según catorce oposiciones (cuatro oposiciones de caracteres dramáticos, y diez oposiciones de valores):

a) Bond - M.
b) Bond - Malo.
c) Malo - Mujer.
d) Mujer - Bond.
e) Mundo Libre - Unión Soviética.
f) Gran Bretaña - Países no anglosajones.
g) Deber - Sacrificio.
h) Codicia - Ideal.
i) Amor - Muerte.
j) Azar - Programación.
k) Fasto - Incomodidad.
l) Excepcionalidad - Medida.
m) Perversión - Candor.
n) Lealtad - Deslealtad (ibid., p. 79).

Hasta donde hemos llegado aquí con la descripción, nosotros podríamos señalar, para el código de presentación visual de la historieta, los siguientes binomios:

a) Diálogo - "Off".
b) Lenguaje interior - Lenguaje proferido.
c) Lenguaje normal - Lenguaje excepcional.
d) Cerca - Lejos.
e) Globo - Extra-globo.
f) Línea recta - Línea sinuosa (o en zig-zag, o estrellada, etc.).
g) Tipografía normal - Tipografía excepcional.

4. Umberto Eco, op. cit., p. 77.
5. André Gluksmann, **Les effets des scènes de violence au cinéma et à la télévision,** en **Communications,** Seuil, París, 1966, N° 7, p. 88.
6. Ibid., p. 97.
9. Ibid., p. 116.

Datos bibliográficos

Philippe Bauchard, **La Presse, le film et la Radio pour enfants,** París, Unesco, 1952.
Elixabeth Gerin, **Tout sur la presse enfantine**, París. La Bonne Presse, 1958.
Coulton Waugh, **The Comics,** N. York, Mac Millan, 1955.
Carlo Della Corte, **I Fumetti,** Milano, Mondadori, 1961.
Bernard Rosember y David Manning White, **Mass Culture,** Glencoe, Illinois, The Free Press, 1957. (Se trata de una recopilación de ensayos sobre las artes populares en los Estados Unidos; sobre el tema específico de la tira dibujada se pueden leer allí cuatro excelentes trabajos: **Leo Bogart, Comics Strips and Their Adults readers;** Robert Warshown, **Paul, and Horror Comics, and Dr. Westham;** Lyle W. Shannon, **The Opinions of little Orpham Annie and her Friends;** Arthur J. Brodbeck and David M. White, **How to read Li'l Abner Intelligently).**
Se puede señalar, en Europa, la aparición, a partir de 1962, de un club de "funs", que publica un boletín de historietas antiguas y difíciles de encontrar; para obtener la publicación se puede escribir a "Giff urf" Boîte Postal Paris 71-06, France.

En el Primer Capítulo se tratará de introducir al lector estudiante, en el conocimiento y uso de los materiales y útiles que constituirán de ahora en adelante sus inseparables MEDIOS DE EXPRESION.

Quizá el contenido de algunos párrafos parecerá demasiado sencillo y dará la impresión de que están destinados a los que jamás tuvieron un pincel en la mano. Pues sí. En parte es así, pero será menester que aún los que ya tuvieron una relativa práctica lo hagan ahora con NUEVO criterio de aprendizaje, con humildad, analizando y ordenando los conocimientos que pudieron tener anteriormente, con los que de este estudio extraigan.

Porque por propia experiencia, al hacer este Tratado, los que tuvimos que ordenar y hacer estos ejercicios para darlos a la enseñanza, nos dimos cuenta de pronto, lo poco que sabíamos explicar y hacer conscientes de nuestros propios procedimientos. Fue así que tuvimos que analizar paso a paso los detalles de cada acción, o las particularidades de cada útil; lápiz, pluma o pincel, y en esa labor, tratando de esclarecer para los demás, nos dimos cuenta lo mucho que estábamos aprendiendo y también lo mucho que nos queda por aprender.

No estarán de más entonces, todas las prácticas que se hagan en cuanto a conocer el material de trabajo. Cuanto más se dominen los "procedimientos" y los útiles, más dedicación podrá darse a los problemas difíciles, que son los de dar forma, acción y vida a nuestros cuadros de historietas.

LINEA Y TONO — Nuestros primeros pasos serán analizar, tomar conocimiento, y practicar lo que será el recurso básico de nuestros dibujos: la línea. Es muy probable que hasta hoy, todos o casi todos los dibujos que el estudiante ha realizado, lo fueron a lápiz, o en colores, sin pensar en cómo hacerlo y sólo tratando de dar forma, lo más perfectamente posible, de manera que lo representado fuera agradable a los ojos y se asemejara a la realidad.

Y si alguna forma no fue dada con exactitud, no llegó a desesperarnos, pues con un poco de color o una sombra hecha a tiempo con el "buen lápiz" se confundió el defecto y nuestra pequeña exigencia de perfección quedó satisfecha. Este modo de actuar debe quedar excluido de nuestro futuro modo de ser y un afán "perfeccionista" debe primar en todo momento.

Aquí ya no se tratará únicamente de que el dibujo sea agradable y realista. Vamos a iniciarnos en la ruta de un aprendizaje que nos llevará al PROFESIONALISMO. Esto es nada menos, que lograr un estilo de dibujo que pueda ser reproducido en diarios y revistas de tal manera que no se desmerezca a través del procedimiento mecánico de grabación e impresión y por el contrario, si es posible, gane calidad.

Entonces nuestro "juego" deja de ser en parte el pasatiempo de aficionado a quien no le atan normas y disciplinas más o menos severas.

Si se pretende que alguien, el día de mañana, aprecie nuestra obra por sus méritos, la compre pagando bien y ella por añadidura nos proporcione prestigio y popularidad, no pensaremos que todo esto "caerá" del cielo y por efecto de haber adquirido este "Tratado de la Historieta".

Nada de eso. La sola lectura de todas estas lecciones no será suficiente. Habrá que practicar y volver una y cien veces, con tesón, con entusiasmo siempre vivo, sobre los mismos ejercicios, hasta que cada una de las enseñanzas se haga "carne" en nosotros. Ser paciente, perseverante y despierto; buscar con "serena inquietud" los mejores momentos y destinarlos regularmente al trabajo, harán, con el correr del tiempo, maravillas, que en muchos casos se atribuyen al genio o a las inteligencias superiores, pero que en la mayoría de los casos son sólo organización, método y perseverancia, puestos en marcha hacia una meta claramente establecida.

En nuestro caso, la de llegar a ser un famoso dibujante de Historietas.

Enrique J. Vieytes.

JOSE LUIS SALINAS

3-8

MATERIALES

LECCION Nº 1

La tinta china es un medio de expresión que encierra múltiples posibilidades. La línea precisa de la pluma, la frescura y el movimiento que tiene el trazo de pincel; el brillo y la sugestión que emana de estos trabajos ha contribuído a formar, a través de los años, una enorme legión de adeptos a la técnica.
Ese simple trazo negro sobre la cartulina ha entusiasmado a muchos jóvenes por lo aparentemente simple que es obtener dibujos por este medio. Pero ésta es sólo su apariencia.
Por el contrario y como se verá más adelante, resolver con este precario medio, elementos de distintos colores y tonos, volúmenes, etc., exige razonamiento inteligente y cauto, para que el trabajo, además de poseer calidad artística, brinde una reproducción perfecta.
Se analizarán a continuación, los principales materiales para trabajar en esta técnica, que son muy pocos y fáciles de obtener.

291

Dibujo con pluma Nº 291. Es una pluma muy dúctil ,logra líneas finas y gruesas.

303.

Con Nº 303. Es más dura, no tiene tanta riqueza de trazo pero es más fácil de manejar.

PLUMAS

La mejor pluma para el que se inicia en la técnica de tinta, es la de marca Guillot, fácil de adquirir en el mercado. Es flexible, de larga duración y viene en dos tipos: blanda y dura. La Guillot Nos. 404 y 303 (Duras), realizan una línea pesada y gruesa. En cambio las plumas números 170, 290 y 291 (Blandas), permiten trazos más finos. Hacen una línea más clara y permiten obtener hermosos trazos ondulantes mediante una **suave presión.**
Con las plumas Nos. 170, 290 y 291 se obtiene desde un trazo finísimo hasta una línea de un milímetro. Con las 303 y 404 es posible conseguir, ejerciendo presión, un trazo de aproximadamente dos milímetros.

Otras plumas

El **plumin** es otro tipo de pluma que viene con un pequeño cabo y logra un trazo fino y delicado, que permite hermosos efectos decorativos. Tiene la desventaja de no permitir movimientos rápido de trazo y hay que conducirla muy suave y lentamente.
La **pluma fuente** común es otra pluma práctica para los croquis a tinta. Su trazo uniforme permite trabajar con gran soltura y rapidez.

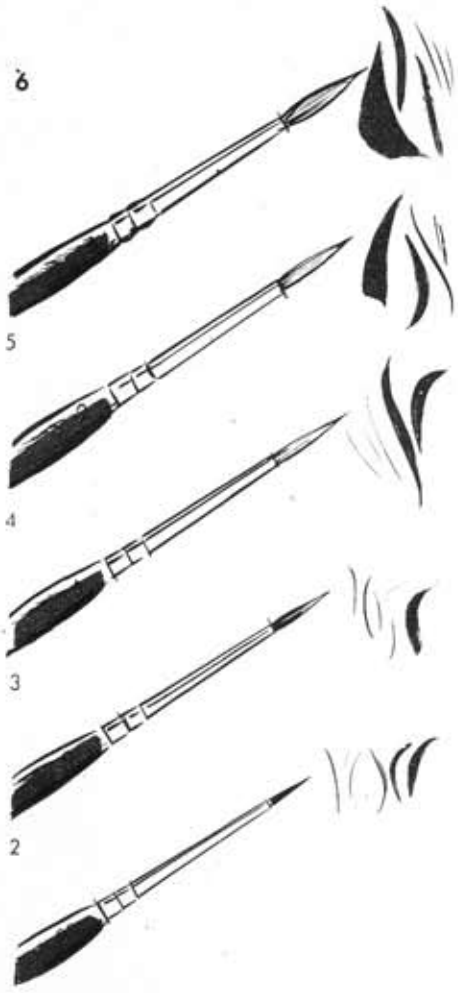
Limpieza y conservación

La pluma debe limpiarse continuamente mientras se trabaja. La tinta, al secarse forma grumos que impiden el trazo parejo y continuo, cortando las líneas. Para la limpieza debe usarse un género que no haga pelusa. Debe evitarse todo raspado de la pluma con elementos duros que gastan y deforman la punta.

170.

Dibujo con pluma Nº 170. Tiene características similares a la pluma Nº 290 y 291.

Distintos tipos de pluma y sus trazos más característicos. A la izquierda del grupo de líneas se marcaron trazos sin presión; a la derecha, con presión.



PINCELES

El mejor pincel para trabajar con la tinta china es el de pelo de marta o monp.
Los distintos grosores de los pinceles se indican por números. En esta lección se ilustran los trazos que realiza cada número, del 1 al 5. Los números mayores que existen en el mercado se usan para la acuarela y témpera.

Características

Desde la China milenaria el pincel es el instrumento de mayor valor en la técnica de tinta. En realidad, su uso se ha extendido de tal forma, que se puede afirmar que en un futuro, casi todos los historietistas lo utilizarán en su trabajo.
Esta creciente preferencia es lógica. Mediante el pincel es posible lograr **efectos similares** a los alcanzados por la pluma, y aún mejores. Es más flexible, cambia fácilmente la dirección y con él es posible girar la línea sin peligro de salpicaduras o borrones.
Otra ventaja del pincel es su posibilidad de deslizarse suavemente sobre el papel, permitiendo trabajar sobre superficies donde sería imposible usar la pluma. La facilidad para rozar suavemente cualquier tipo de superficie, propia del pincel, abre una serie de efectos nuevos e interesantes. Trabajando sobre papel satinado se obtienen líneas de gran limpieza y de una exactitud casi mecánica, si se lo maneja con habilidad.

Aprovechamiento total de las virtudes del pincel.
En el detalle de la derecha puede verse una solución con la técnica de la línea "múltiple".

1

Trazos de pincel sobre papel satinado.

Efectos que se logran con el pincel sobre papel rugoso.

HUGO PRATT

2

Los dos ejemplos evidencian la adaptabilidad del pincel. El dibujo 1º puede ser confundido con un trabajo hecho a pluma, pero en realidad cada trazo fue hecho con **pincel Nº 2.** En cambio el ejemplo 2 presenta la señal inequívoca de haber sido tratado a pincel. Se usó el mismo número empleado en el ejemplo 1.

JOSE LUIS SALINAS

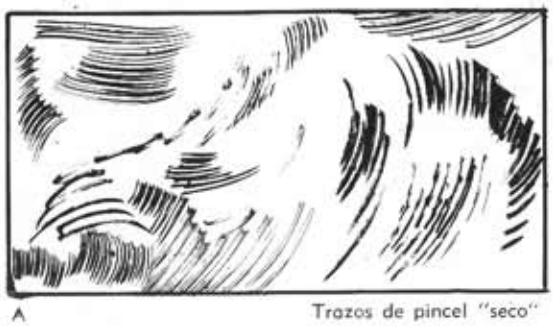
Un mismo modelo bajo dos tratamientos. El Dibujo Nº 1 se trató completamente a pluma, tanto el delineado, como los tonos.

1

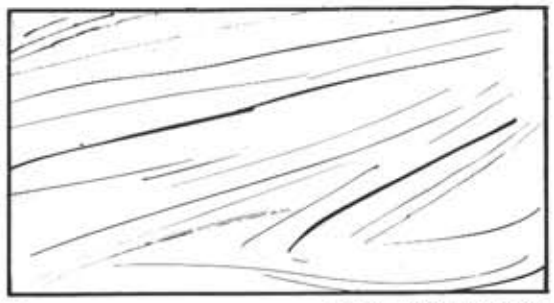
El dibujo Nº 2 fue delineado a pluma y luego, con el pincel, se reforzaron los tonos y las líneas. Se hace así una técnica más vigorosa y directa.

2

ENRIQUE VIEYTES



A Trazos de pincel "seco"



B Trazos plenos de pincel.

Otra de las ventajas del pincel está dada por la posibilidad de abarcar superficies mayores mediante un solo trazo. Se puede obtener líneas finas y sutiles, como también otras gruesas, variables y ondulantes. Los ejemplos de esta lección muestran las virtudes del pincel en relación a la pluma.

Por último, la particularidad más importante es su adaptabilidad que permite lograr dos efectos interesantes: el tono de **pincel seco** y la **línea "múltiple".** En el efecto del pincel "seco", la línea tiene sutilezas de una irregularidad fascinante y el tono se consigue mediante depósitos de tinta irregulares sobre la cartulina de tipo rugosa. Se incluyen ejemplos mostrando la diferencia entre el tono de pincel "seco" y el tono "pleno". Para obtener el efecto de pincel "seco" se quita la casi totalidad de la tinta del pincel, restregándolo contra un trozo de papel.

La línea "múltiple" se obtiene de esta manera: se carga el pincel de tinta y se pasa por un papel o cartulina, que no sea absorbente o secante.

Este procedimiento separa los pelos del pincel en forma de abanico, de manera que al usarse produce varias líneas simultáneamente. (Ejemplo **A**.)

Prácticas

Hay varias posiciones para sostener el pincel, pero la más recomendable es la más natural a uno mismo, y esto se consigue precisamente tratando de tomar este elemento en la forma más natural y ejecutando los ejercicios colocados en esta página.

Probablemente la posición más natural es sostener el pincel como si fuera el lápiz, **moviendo la muñeca,** para dar las pinceladas en las direcciones requeridas. El estudiante deberá realizar los ejercicios incluídos en esta página para controlar los diversos trazos de pincel y sus respectivos movimientos.

Limpieza y conservación

Por su alto costo el pincel es el elemento que requiere mayor cuidado. Además, de su buen estado depende el resultado del dibujo.

Deben colocarse en un frasco o pote en forma vertical, con los pelos hacia arriba, evitándose así que el pelo choque o roce con otros objetos. Si esto ocurre se deformará la punta, perdiendo su firmeza y elasticidad y se comenzarán a abrir los pelos.

La tinta china corroe mucho el pelo del pincel. Una vez usado debe limpiarse con agua y secarse, haciéndolo en el sentido de los pelos.

En ningún caso el pincel debe dejarse dentro del agua.

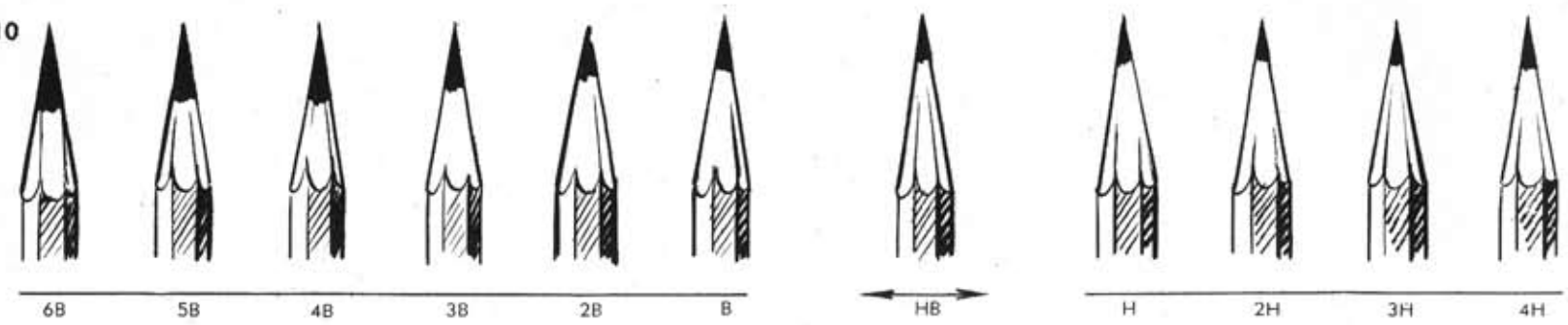
Una buena prueba para averiguar la calidad del pincel es sumergirlo en agua y controlar si la punta se agudiza sola; luego llevándose el pelo hacia atrás se lo dejará volver a su lugar sin deformarse. Si está mal fabricado se abrirá en dos o tres puntas.

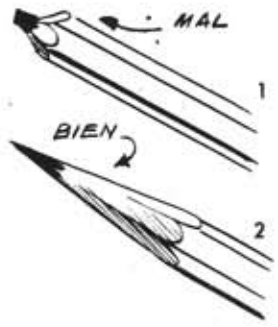
ARTURO CASTILLO

Estos dos dibujos confundirán al estudiante. El primero está realizado a pluma y el segundo a pincel.
Se han logrado iguales efectos con uno y otro instrumento, pero si se observa más atentamente se apreciarán en el segundo ejemplo, ciertas "blanduras" que lo tornan más agradable.

Los tres ejemplos demuestran como se puede adaptar el material al estilo. Los dibujos 1 y 2 fueron hechos con la misma pluma (Nº 170), el tercero fue realizado con pincel Nº 2.

ALBERTO BRECCIA





1. - Punta mala para trabajar.
2. - Así se debe afilar la punta.

LECCION Nº 3

OTROS MATERIALES DE TRABAJO

Lápices

A pesar de que el trazo de lápiz desaparece cuando el trabajo de tinta está concluído, buena parte de la calidad del mismo se debe a él.
Los lápices se agrupan por su dureza en tres divisiones: B = blando, H = duro, HB ≒ mediano. Si se presentan en números las equivalencias son Nº 1 = B, Nº 2 = HB y Nº 3 = H.

Recomendaciones

Trabájese siempre con la punta del lápiz bien **afilada.** Para ello se puede usar la hojita de afeitar. Es práctica y económica. Empléese preferentemente el HB (Nº 2); es ideal para el bocetado y al mismo tiempo para los detalles. Cuando se realice algún original para imprimir en offset deben borrarse completamente los trazos que quedan en el dibujo. La fotografía en este sistema, como se verá más adelante permite captar los más débiles trazos.

El gotero del frasco de tinta es para cargar el tiralíneas.

Tinta china

Para el trabajo de la Historieta es recomendable el uso de la tinta china "a la perla" que seca reproduciendo un negro intenso. Son recomendables las marcas de plaza, para profesionales (dibujantes, arquitectos, ingenieros, etc.).

Con estos sencillos soportes hechos con cartulina, no se volcará el frasco ni se caerá del tablero inclinado.

Recomendaciones

Tápese el frasco cuando no se use. Abierto, la tinta se evapora. Colóqueselo en la mesa en un lugar estratégico. Es muy fácil de volcar si no se lo sitúa siempre en un determinado lugar. Se ilustran dos formas de mantener fijos los frascos de tinta para que no se vuelquen.
Para efectuar correcciones en el dibujo a tinta no conviene usar goma; pues perjudica el papel levantando pelusa. Para realizar estas correcciones es mejor cubrirlas con témpera blanca.
Sobre la témpera no debe insistirse con la pluma, sino con el pincel.

1

2

Los trazos mal colocados son cubiertos con témpera blanca.

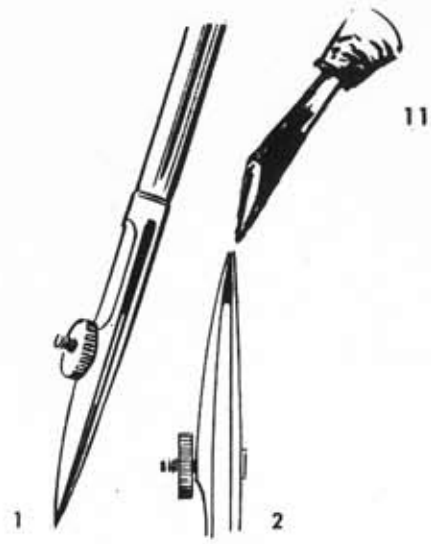
El ejemplo 2 muestra el original ya retocado con témpera.

Témpera blanca

Como se ha indicado, la témpera blanca se utiliza para cubrir el trazo mal efectuado y retocarlo.
No se debe dejar el pomo de témpera sin tapar. Una vez que se colocó en un platito la cantidad necesaria, debe cerrarse. De no hacerlo así se endurecerá en la punta y no se podrá exprimir en la forma que permite el pomo.

Tiralíneas

Se usa para trazar las líneas rectas de los recuadros de Historietas. Antes de comenzar la visualización a lápiz de la composición, se trazan solamente las líneas horizontales de los recuadros. Una vez que se tiene la medida de los anchos de los cuadros, se trazarán las verticales divisorias.
Debe limpiarse bien mientras se usa y también luego cuando se terminó de usar.
La tinta, al secarse, forma cuerpo entre las dos cuchillas, impidiendo su funcionamiento correcto.



1. - Tiralíneas.
2. - Muestra como debe cargarse con el gotero.
No debe cargarse con más tinta que la indicada en el ejemplo.

Gomas

Las gomas también deben ser de buena calidad. El principiante debe evitar aquellas grasosas o duras que dañan la textura de la cartulina.
La goma blanca y blanda es la más indicada. Debe estar siempre limpia en lo posible y NO debe usarse para borrar los trazos hechos con tinta.

Posición de la mano y tiralíneas en el trabajo.

Papeles y cartulinas

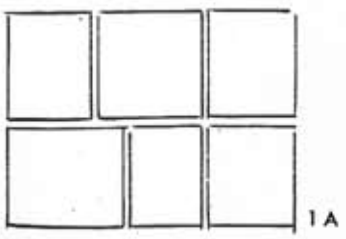
Tan importante como la pluma y el pincel es la superficie sobre la cual se deslizarán éstos.
En general, hay dos tipos de superficies de cartulinas para trabajar a tinta: satinada y brillante o lisa y opaca.
De acuerdo a la técnica que emplee, el dibujante deberá usar el tipo de cartulina o papel. En los papeles del tipo satinado y brillante, el pincel se desliza con mayor facilidad y rapidez que en la cartulina opaca. Las cartulinas más gruesas, es decir las opacas, son más convenientes en otro sentido. Pueden trabajarse a lápiz, borrarse más fácilmente y con mayor frecuencia. Además permiten un detallado estudio a lápiz del dibujo.

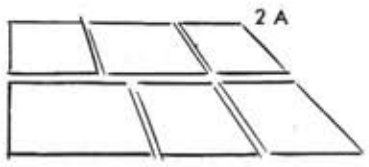
El dibujo debe observarse de frente (1A).

LECCION Nº 4

Siendo el dibujo una labor intelectual, es necesario rodearse del ambiente propicio para que ésta pueda producirse con el menor esfuerzo y sin que interfieran elementos extraños de perturbación.
El local donde se dibuja debe tener dos mínimas condiciones indispensables: **independencia** y **tranquilidad.** Grande o pequeño, pero sólo para el dibujante. Si se consigue esto, ya es algo muy importante.
Si tiene una ventana por donde penetre la luz natural, el tablero se colocará cerca de ella de manera que la reciba desde la izquierda. Igual dirección deberá tener el foco, con pantalla, para trabajar con luz artificial. No debe dar sobre los ojos.
Todos los elementos de trabajo y la comodidad en el estudio, influirán en la rapidez y efectividad de sus trabajos. El dibujante de Historietas que encara sus originales con rapidez y los entrega puntualmente, es el que

Si se observa como en la figura 2 la visión será distinta (2A), y se deformará el dibujo.



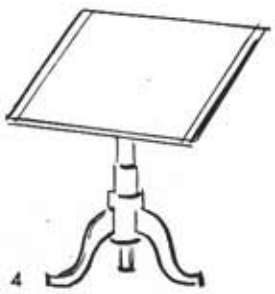


1. - Visión ideal del lugar de trabajo.

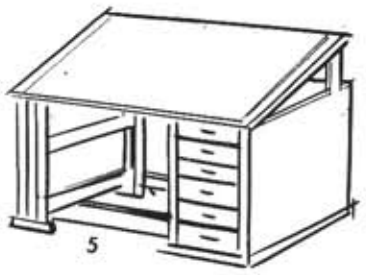
2. - La luz debe dar sobre el dibujo, de derecha a izquierda, de manera que la mano no proyecte sombras sobre el papel.

tiene más chance en la profesión. Al mantener ordenado su estudio, tener a mano la documentación y los útiles de trabajo, el principiante verá facilitada la primera etapa de la profesión.
Una serie de trabajos de los **Maestros de la Historieta** colocados en las paredes y cambiados periódicamente, resultará un poderoso incentivo para el progreso del estudiante. El estudio asumirá la personalidad del habitante.
Si lo usa como lugar de trabajo y lucha, la visión que abarcará a su alrededor imprimirá a su espíritu poder creativo y deseos de llegar a dibujar como los que admira.

3



4



5

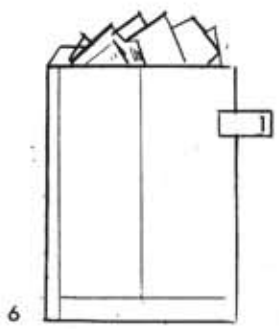
3 - 4 - 5. - Distintos tipos de mesa de dibujo.

La mesa de dibujo

Resulta conveniente de todo punto de vista, el uso del plano inclinado en el tablero o mesa de dibujo.
El plano inclinado, a la vez que permite mantener la columna vertebral derecha, facilita una buena respiración y cansa menos el cuerpo. Además, permite ver **naturalmente** todo el original. El plano ideal de inclinación para el tablero será aquel que permita ver el dibujo perpendicularmente. (Figura 1 A)

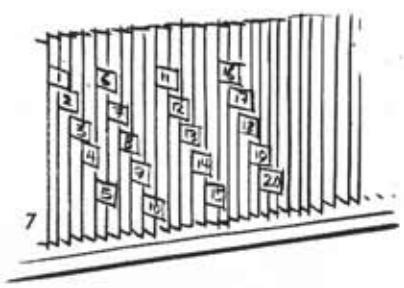
El archivo

Toda documentación es necesariamente provechosa para una correcta realización de la Historieta; tanto en lo que se refiere al tema y al conocimiento del elemento como a la técnica y solución del estilo que lo represente.
El mismo no debe confeccionarse con fines plagiarios sino que en cierta forma incite a la perfección y emulación de las mejores realizaciones, que se han hecho en Historieta. La forma metódica y más práctica para archivar el material gráfico y documentativo ha resultado siempre ser la carpeta o el sobre numerados, con una aleta exterior que permita su identificación inmediata. En caso de tenerse una gran cantidad de estos sobres o carpetas, el principiante deberá preparar un índice con los rubros del material archivado, indicados en orden alfabético y numerados, lo cual le permitirá abreviar la búsqueda y al mismo tiempo, orientarla.
Para una colección útil del material de Historieta, es aconsejable guardar solamente los trabajos de los pocos maestros indiscutidos, que pueden ofrecer técnicas y estilos sólidos.



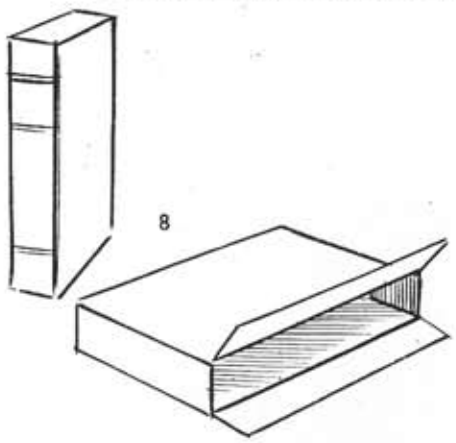
6

6 - Sobre con número saliente.



7

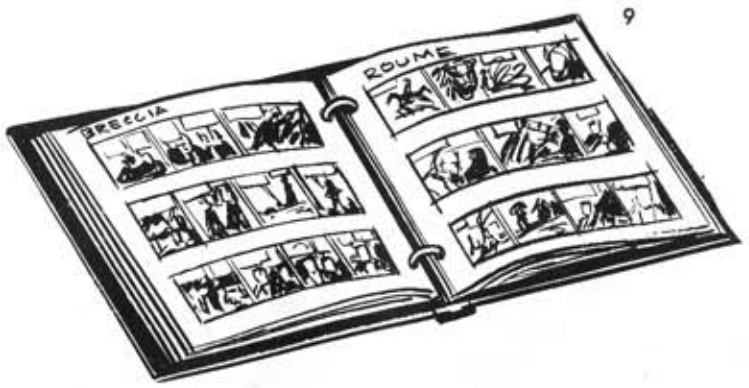
7 - Forma de archivo; fácil de ver los número salientes.



8

8. - Caja para archivo (abierta y cerrada)

9. - Carpeta de hojas movibles para muestrario de técnicas.



ESCUELA PANAMERICANA DE ARTE

LA LINEA

JOAQUIN ALBISTUR

LECCION Nº 5

Personalidad - Expresión - Carácter

En el dibujo a tinta las líneas y trazos lineales son el único recurso de expresión. De modo que en esencia la base de toda obra de este género, por más ambiciosa que sea, es simplemente la línea. Y esa sencilla línea es digna de ser **aislada y examinada.**

En primer lugar el estudiante deberá observar con ojos analíticos todas las técnicas y estilos realizados para este Curso, concentrándose en sus líneas y tratando de descubrir sus características.

Teniendo en cuenta estas observaciones, el estudiante descubrirá que casi todos los dibujos a tinta tienen distinta personalidad en sus líneas, reflejo de la sensibilidad del dibujante; algunas determinan líneas nerviosas, sensibles; otras gruesas e indolentes. Unas se entrecruzan, vacilan, se diluyen; otras valorizan volúmenes, tienen vigor y consistencia. En resumen: **cada línea tiene su carácter.**

En esta lección se reproducen trabajos de grandes artistas de la Historieta, en cada uno de ellos es fácil comprobar la marca de una fuerte personalidad.

Los epígrafes aclaran la personalidad, expresión y carácter de sus líneas. El estudiante deberá copiar los dibujos de este Libro Primero para compenetrarse de todos los tipos de líneas más empleados.

En la Ilustración **1** se analiza el uso de la línea. En ella se puede observar los distintos trazos empleados, desde los arabescos usados para representar el cabello, los zig-zag de algunas arrugas, hasta las líneas puras y largas de mangas y piernas.

En los detalles que se agregan, se apreciará mejor los distintos efectos realizados con pluma y pincel.

JOAO MOTTINI

HUGO PRATT

ALBERTO BRECCIA

El trazo a pincel de Pratt es espontáneo, pesado y vigoroso.

La línea a pluma de Albistur es sensitiva, muy segura y llena de "color".

La línea de Mottini es amplia y hasta temeraria, pero llena de nerviosa fuerza. El trazo "quebrado" ofrece al dibujo un notable dinamismo. Fue realizado con pluma Guillot 303.

Cada trazo de Breccia es una creación; juega con el colorido y la textura de la línea. Muestra, evidentemente, una técnica muy personal. Fue tratado con pluma Guillot 290 y luego con pincel Nº 3.

JOSE LUIS SALINAS

El trazo de José Luis Salinas es virtuoso, cálido y seguro. La línea de pincel, llena de matices, es lograda con absoluta soltura y demuestra su perfecto dominio de ese material.

Práctica de la línea

Antes de lanzarse a realizar dibujos terminados, el estudiante trabajará mucho en la perfección de la línea individual hasta obtener un pulso firme. Comenzará por marcar algunos cuadrados a lápiz, sobre una cartulina lisa y opaca, en lo posible dura y tomará una pluma blanda. Sosteniendo el lapicero como para escribir, efectuará los ejercicios que se aclaran en la Ilustración **A**

Luego de hacer varios ejercicios cuidadosamente con esos trazados, se deberá realizar nuevamente estos ejercicios en forma más rápida y espontánea.

Estos trazos deben efectuarse en varias direcciones. Comparando los tres primeros cuadros de líneas con los dos restantes, se podrá notar la diferencia de carácter entre la rigidez de los primeros y el tono más suelto y cálido de los de abajo.

El ejercicio siguiente consiste en emplear curvas, realizando óvalos y círculos en dos trazos. También se trabajará con **la presión** sobre el papel para obtener trazos de distinto "valor", buscando siempre de inventar trazos.

Se deberá efectuar muchas hojas con estos ejercicios, trazando líneas en todas direcciones. En este punto de la práctica se habrán aprendido ciertas cosas: a no trabajar con la pluma o el pincel lleno de tinta; a evitar

ILUSTRACION A

ENRIQUE VIEYTES

Otra línea sugestiva es la de Enrique Vieytes. La sensitiva armonización de trazos finos y gruesos le otorgan al trabajo un carácter muy artístico. Técnicamente su trazo es suelto y espontáneo y obtiene efectos de gran belleza. Trabajo efectuado con pluma y pincel.

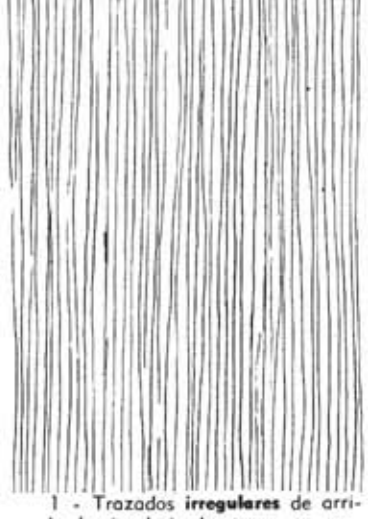
DANIEL HAUPT

ILUSTRACION A ▶

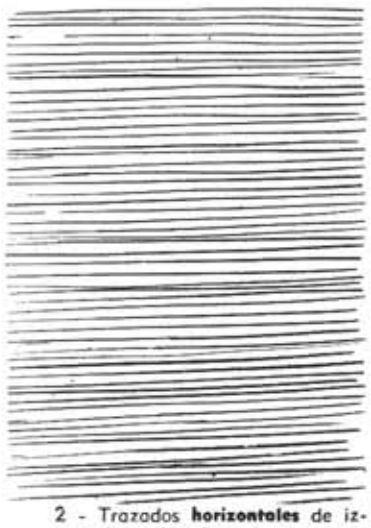
La línea de Haupt conforma una técnica depurada, muy precisa. Su estilo, de carácter decorativo, juega con el "color" de la línea. Trabaja con una pluma Guillot blanda y un pincel Nº 2.

los trazos abiertos y proceder mediante trazos firmes y bien definidos. Posiblemente se descubra que se sostiene el lapicero muy cerca o muy lejos de la pluma o se aprieta demasiado la pluma contra el papel.
Se descubrirá también qué la línea más fácil es la que cruza diagonalmente el papel que nace en el extremo superior derecho y muere en el extremo inferior izquierdo. Es esta la línea **"noroeste"** que forma parte fundamental de muchos estilos.
El estudiante también notará que cuando traza estas líneas rápidamente, tendrá la tendencia a dibujar **"ganchos"** al terminar la línea y levantar la pluma para comenzar otra. Ilustración **B**

ILUSTRACION B



1 - Trazados **irregulares** de arriba hacia abajo. Lentos.



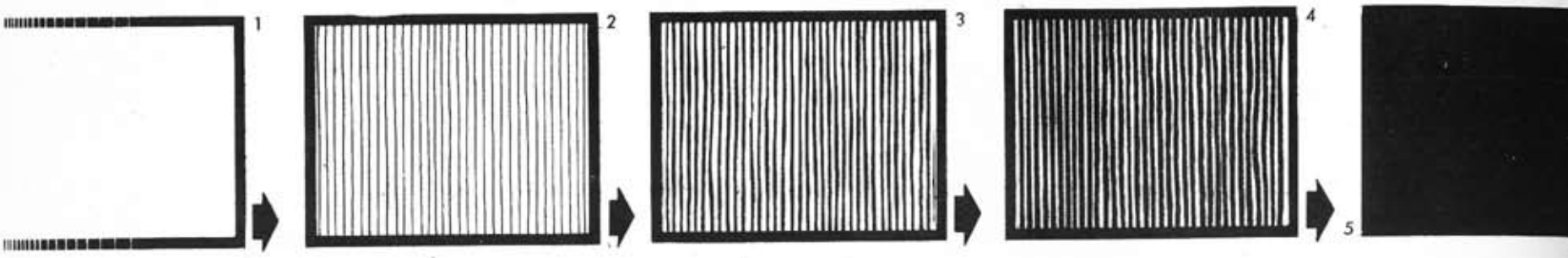
2 - Trazados **horizontales** de izquierda a derecha - Lentos.

3 - Linea **"noroeste** Desde arriba hacia abajo, de derecha a izquierda. Lentos.

4 - Trazos de izquierda a derecha. **Rápidos.**

5 - Trazos de abajo hacia arriba. **Rápidos.**

EL TONO



Escala tonal de **5 valores.** Técnico de tinta.

ILUSTRACION A

LECCION Nº 6

Para lograr el "tono" en la técnica de pluma el proceso es más lento y trabajoso que en otras técnicas, como pueden ser, lápiz, acuarela, etc. En el trabajo a tinta, el tono se obtiene mediante línea yuxtapuestas. **Trazando varias líneas cercanas y regulares se crea la ilusión del tono.**
Es decir que si se han practicado los ejercicios de la lección anterior se habrá logrado producir tonos.
Es necesario entonces que las líneas que en conjunto forman un tono estén dispuestas de manera cercana y regular, pues si se trazan distanciadas puede perderse la ilusión del tono y cada una destacarse individualmente, sin unidad con las restantes.

Ilustración
ARTURO CASTILLO

Escala tonal

Como la técnica de tinta requiere soluciones simples, los tonos serán resueltos también en una **escala breve** y de pocos valores que serán los suficientes para aumentar el interés, claridad y volumen del dibujo.
Márquense nuevamente cinco cuadrados en disposición horizontal y numéreselos. Se dejará en blanco el Nº 1 y se llenará de tinta el Nº 5. Ayudará a captar los dos extremos tonales de la escala. Luego en el Nº 3 (centro) trátese de obtener un tono intermedio entre el blanco y el negro. Siel trazo de tinta y el espacio que queda en blanco tienen el mismo valor se habrá obtenido el tono intermedio. De la misma manera pero aumentando la diferencia entre líneas se dibujará el tono 2. Con este ejercicio el estudiante se acostumbrará a medir intensidades tonales.
También deberá realizar estos ejercicios cambiando el dibujo del tono. La personalidad de los estilos reside en la forma en que se resuelven dinámicamente estos tonos. El método de las rayas paralelas, muy repetido, puede resultar monótono y carente de interés.
Las ilustraciones realizadas por Arturo del Castillo muestran las posibilidades del tono en la técnica de tinta; pero estas ricas posibilidades técnicas sólo pueden ser obtenidas mediante una entusiasta disciplina de ejercicios. Para producir estos dibujos el estudiante deberá ejecutar pacientemente prácticas como los ejemplos de la Ilustración **A**

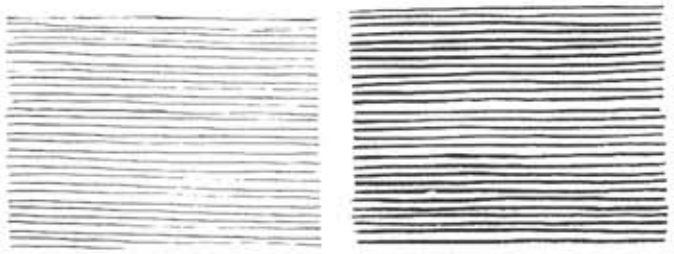
Características del tono

En el trabajo a tinta la expresión "tono" se relaciona con tres conceptos técnicos: 1) **"Color",** 2) **Textura** y 3) **Volumen por la luz y sombra.** Los dos primeros son tonos **"chatos"** y el tercero es un tono **graduado.**

Ejemplo de "tono graduado".

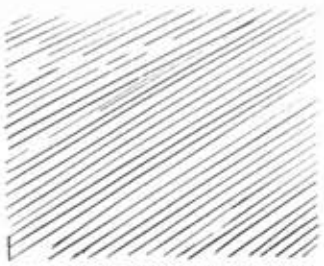
Ejemplos de "tonos chatos".

El modelado ha sido reducido al mínimo. Cuentan los "grisados chatos" que representan las mallas protectoras y los escudos. Para dar realce, las sombras negras se distribuyen por toda la composición.

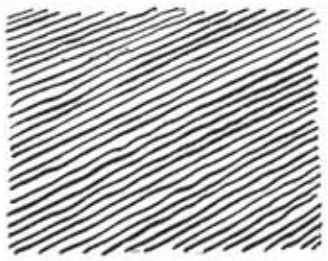


1 - 2. Lentos, de izquierda a derecha, **variando la presión.**

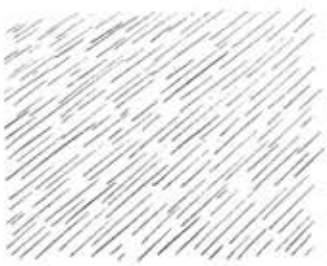
"TONOS SIMPLES"



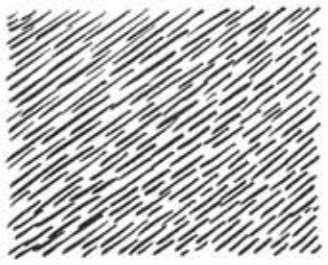
3 - **Rápidos,** de abajo hacia arriba.



4 - Lentos, con **intención nerviosa.**

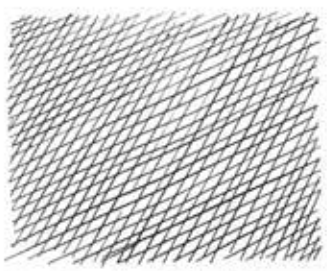


5 - **Cortados** livianos, de abajo hacia arriba.

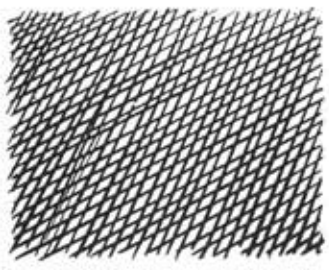


6 - Cortados, **con presión.** De arriba hacia abajo.

"DOBLES TONOS"

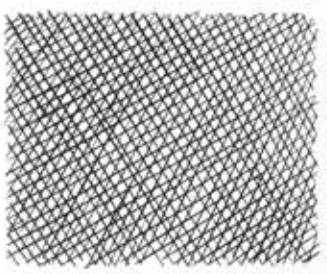


7 - Trazados rápidos, livianos.



8 - Trazados rápidos, **presionando.**

"TRIPLES TONOS"



9 - Agregado de un trazado más al medio tono, de la manera que sea mas facil.

Dibujo con tono chato - **"Color".**

Dibujo con tono chato - **"Textura"**

Dibujo con tono graduado - **"Volumen"** por la luz y sombra.

FOTO A

ILUSTRACION A

LECCION Nº 7

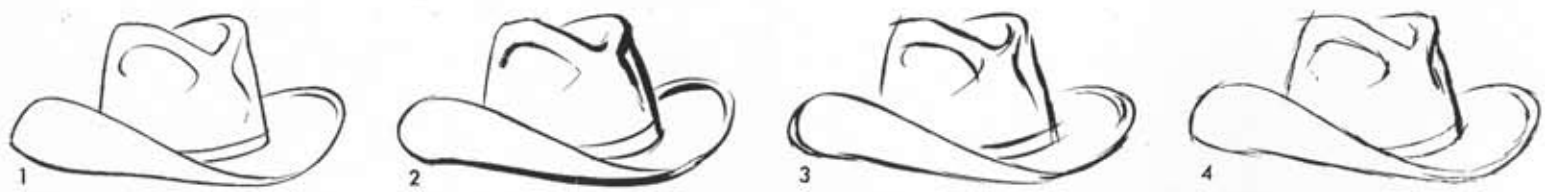
LA LINEA - EL CONTORNO

Luego que se ha realizado diversos experimentos en producir líneas, se reunirá esta experiencia para delinear objetos.
Llegado a este punto surge una aclaración importante. En la naturaleza no existe la línea que define un contorno. **Esta línea es una invención de los dibujantes.** En la naturaleza un objeto es distinguido de otro por su diferencia de color o tono. Algunos bruscos pasos de la luz a las sombras pueden parecer líneas, pero desde luego, no lo son.
En la solución de la foto **A,** se demuestra cómo el dibujante debe inventar la línea para definir los elementos.

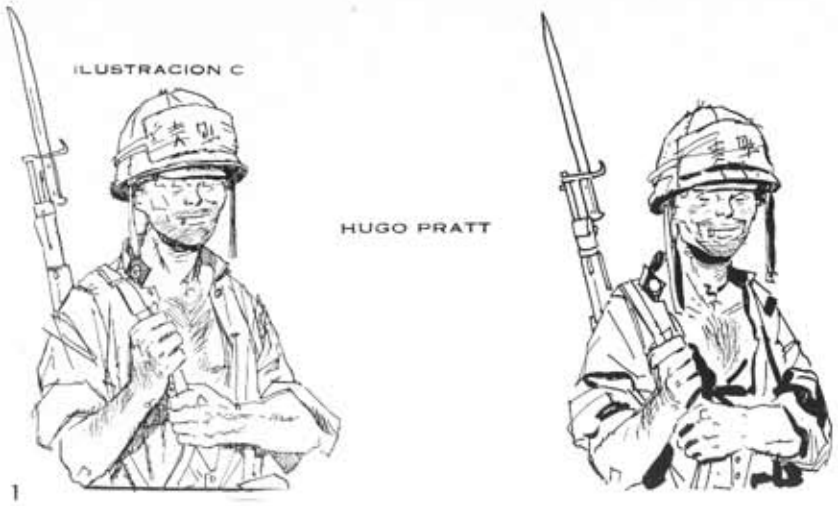
Distintos tratamientos del contorno

En el dibujo del sombrero se encontrarán cuatro tratamientos lineales, sugeridos por diversos procedimientos.
El primero de grosor uniforme, le confiere al sombrero un aspecto estático.
En la segunda interpretación, uno de los costados se realizó con un contorno más grueso, lográndose un dibujo con mayor volumen.
El tercer ejemplo fué hecho con pluma Guillot 291 y variando su presión se obtuvo un trazo modulado. Es la interpretación que tiene más expresividad y vida.
La cuarta solución fué hecha con plumín, con trazo quebrado y nervioso.

ILUSTRACION B



ILUSTRACION C



HUGO PRATT

1

PLUMA

PLUMA Y PINCEL

La línea a pluma y pincel

Dentro del dibujo de línea, resulta de gran interés combinar los trazos de pluma y pincel, desarrollando cada detalle con la técnica que requiera. El estudiante deberá hacer dos tipos de práctica. Primero realizará ejemplos delineados a pincel y luego a pluma, como se ve a la derecha luego **combinará** ambos tipos de trazo en un solo dibuio.

El trazo de pluma permite detallar ciertos elementos pequeños como así realizar en forma más pareja el medio tono. Permite también romper la línea con mayor violencia, determinando una línea más dinámica. Las cualidades respectivas de ambos instrumentos pueden equilibrarse en el dibujo a tinta y formar un "todo" armónico.

El estudiante deberá contemplar las posibilidades del trazo y seguir los dictados que le indica su propia imaginación. Ha llegado a una etapa del aprendizaje en el cual no sólo es importante educar la mano sino también impulsar la iniciativa personal.

PLUMA

PINCEL

2

Dos trazados de contornos; uno a pluma y otro a pincel, muestran el carácter de cada técnica.
Con la pluma el efecto de sombras se hace agrupando los trazos (Ej. 1).
Con el pincel, se dibujan las sombras acentuando el grosor del trazo (Ej. 2).

Técnica del delineado

Dentro de las amplias posibilidades técnicas que permite el dibujo de línea, existen dos fundamentales separaciones: a) **El delineado monótono,** b) **El delineado dinámico.** Sus características se explican en los ejemplos de la Ilustración **D**

En las dos páginas siguientes de esta lección se muestran siete tipos de delineado, más usuales.

ILUSTRACION D

Delineado monótono - El trazo parejo, uniforme, da un carácter estático al dibujo.

Delineado dinámico - La modulación, la línea quebrada y valorizada otorga al dibujo un carácter dinámico.

DANIEL HAUPT

1

DELINEADO UNIFORME - Un solo peso.
De las diferentes formas de delineado el más simple es el ejemplo 1, donde todos los elementos fueron marcados por líneas de un solo grosor y peso. Se utilizó la pluma Guillot 290 y el pincel Nº 2 para todos los ejemplos.

2

DELINEADO UNIFORME - Varios pesos
Efectos interesantes pueden ser obtenidos a través del uso de líneas, uniformes de dos o más pesos. El elemento principal o elementos, son delineados con líneas oscuras y las menos importantes (o más distantes) con líneas finas - Ej. 2.

3

DELINEADO VARIADO
En ciertas técnicas el dibujante varía su línea en distintos grosores haciendo más expresivo cada elemento y por consecuencia la escena total. Ej. 3.

4

DELINEADO ACENTUADO CLARO
Sea el delineado uniforme o variado, el agregado de trazos más gruesos puede dar mucha "fuerza" al dibujo. El resultado de la acentuación será un efecto claro. Ej. 4

DELINEADO ACENTUADO OSCURO
Respondiendo a los sectores en sombras se acentúan esas partes con trazos oscuros de pincel. El resultado de esta acentuación será un efecto más oscuro que el caso anterior. Ej. 5.

5

6

DELINEADO LIBRE
Extremadamente libre, el delineado "abocetado" tiene características evidentes. A través de sus trazos dará la impresión de haberse obtenido con gran rapidez y soltura, dando un efecto de espontaneidad. Ej. 6.

DELINEADO PESADO
Es muy frecuente que una técnica historietística se base en el delineado grueso de pincel que da un efecto muy vigroso y dramático. Además las líneas no deben ser uniformemente continuas, sino que se pueden "cortar" y aparecer nuevamente sin definir el contorno en su totalidad. Ej. 7.

7

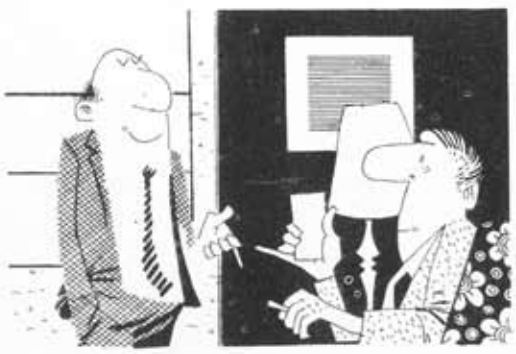
8

EL TONO AGREGADO AL DELINEADO
Cualquiera sea la técnica de delineado empleada, se puede vigorizar y aclarar el dibujo con la ubicación del tono, como se aclara en las lecciones siguientes. No obstante este agregado, el delineado debe ser sólidamente resuelto. Ej.8.

Los ejemplos 2, 3 y 4 representan tres posibilidades distintas de distribuir los tonos para dar más claridad y fuerza al ejemplo 1.

LECCION Nº 8

EL TONO - SU DISTRIBUCION



El tono "chato", es decir "el color" y la textura, es usado en el dibujo de Historietas como un acento y necesidad decorativa del dibujo. Los tonos desempeñan una función específica; otorgan al dibujo mayor fuerza y claridad.

En realidad los tonos chatos son los que se utilizan mayormente en los estilos actuales, ya que existe una tendencia de técnica decorativa antes que realista.

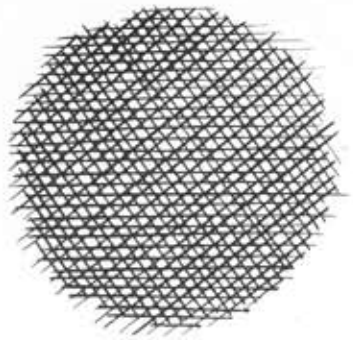
En el ejemplo **1** puede verse cómo el dibujo reclamaba algunos toques de negro y gris y los ejemplos **2, 3** y **4** muestran algunas soluciones de distribución de tonos chatos sobre el mismo motivo. El interés que adquiere así, el dibujo, es notable.

Esta es la práctica que deberá efectuar el estudiante. Dibujará, en línea, un tema simple y colocará sobre él varios papeles trasparentes para crear distintas combinaciones de tonos. Algunas distribuciones pueden dar una excelente claridad al dibujo, mientras que otras pueden malograrlo completamente.

Los dos ejemplos de la izquierda muestran la distribución de tonos a pluma en la técnica humoristica. Como se ve los problemas son similares a la técnica realista.

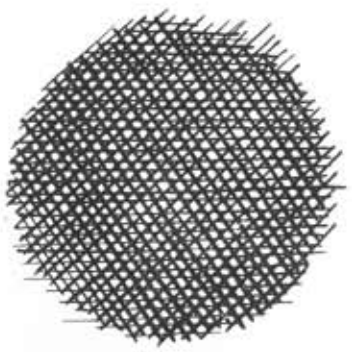
LECCION Nº 9

1 - **Tono claro.** Líneas finas.

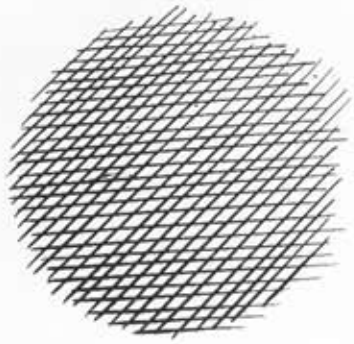


4 - **Triple tono.** Tres trazados medianos.

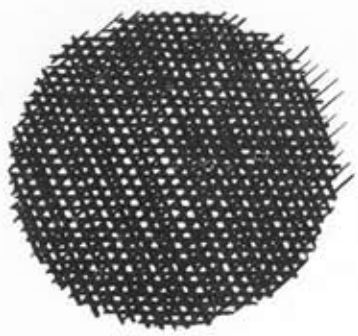
2 - **Tono medio.** Líneas más gruesas.



5 - **Triple tono oscuro.** Un trazado mediano y dos gruesos.



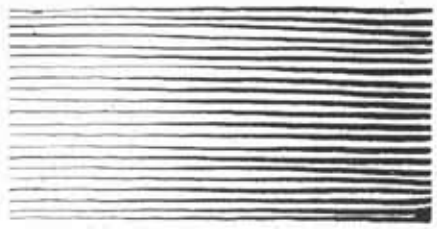
3 - **Doble tono.** Dos trazados medianos.



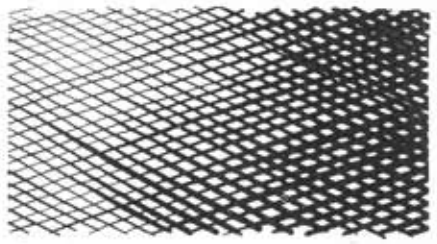
6 - **Triple tono muy oscuro.** Tres trazados gruesos.

DIBUJO Y VALOR DE LOS TONOS

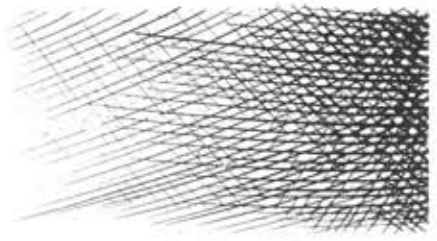
El estudiante deberá practicar diversas graduaciones de tonos para acostumbrarse a calcular mentalmente sus intensidades.
Estas intensidades, en términos de composición son denominadas **"valores".**
Los trazos en una sola dirección pueden ser los ideales para dibujar tonos claros, en cambio los tonos más oscuros pueden ser obtenidos atravesando esas líneas con otras y logrando un valor más intenso, en la forma más rápida y natural: es decir **el "reticulado";** que puede hacerse con doble o triple tono.
Otros reticulados pueden hacerse en forma diagonal, combinándolos con trazos horizontales. Ensáyense varios cruzados de líneas, como se ilustran en esta lección. Esta práctica debe incluir un cuidadoso comienzo y terminación de las líneas en los márgenes.
Otro ejercicio importante es dibujar **líneas moduladas.** Comiéncese con un trazo suave, incrementando la presión hasta que surja un mayor grosor. Recomiéncese luego presionando y disminuyendo el esfuerzo. Realizando esta práctica se obtendrá líneas de "tonos" distintos.
Una observación importante. Para realizar los reticulados conviene dejar secar las primeras líneas antes de trazar el grupo de líneas transversales. La humedad de la tinta puede provocar cierto engrosamiento en los puntos de unión del reticulado.
En los círculos se muestran reticulados de **tonos "chatos"** y en los rectángulos reticulados de **tonos graduados.**



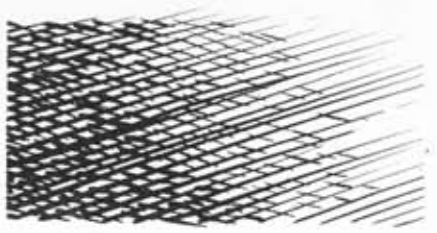
1. - **Simple tono** en base a trazos modulados y lentos.



2. - Doble tono, por dos trazados diagonal, modulados.

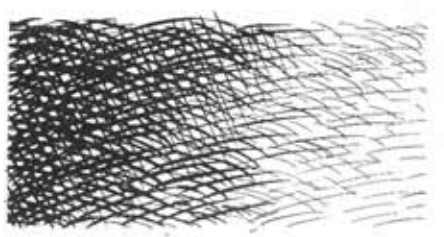


3. - **Tono esfumado,** por reticulados de trazos cortos y largos.



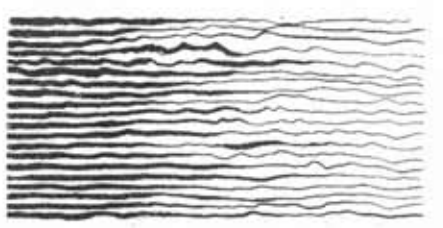
4. - **Doble tono,** por trazos modulados rectos y trazos cortos gruesos.

5. - **Tono simple** de trazos rápidos.



6. - **Tono graduado** compuesto por trazados curvos cortos, con distinta presión.

7. - Tono simple mediante líneas modulados y quebradas.



ENRIQUE VIEYTES

1. - **Tono chato** - Ofrece un carácter tranquilo, decorativo.

2. - **Tono graduado** - Presenta un carácter más dramático.

ILUSTRACION A

3. - **Tonos contrastados** - Los dos extremos tonales muestran un carácter seco, violento.

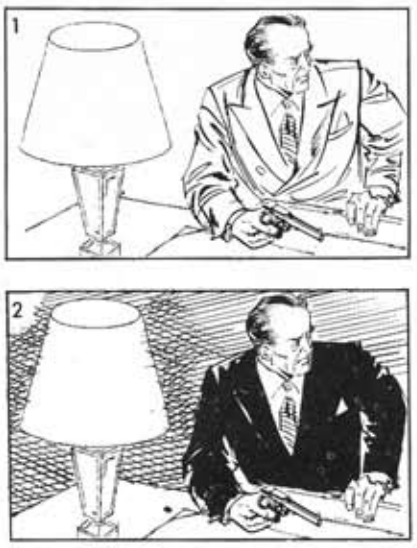


Ilustración C

LECCION Nº 10

CARACTER DEL TONO

Los ejemplos de esta lección muestran cómo se puede variar, con unos trazos personales, la total fisonomía del dibujo. Se comienza a ver el tono con ojos creadores.

No sólo el lugar donde se sitúa el tono, adquiere importancia en el dibujo, sino también la forma en la cual se obtiene.

En los casos **1, 2** y **3** pueden observarse cómo el distinto carácter y la dirección de las líneas producen variedades importantes. La realidad evidente en este ejemplo, que muestra cómo la forma en que se hagan las líneas en un dibujo pueden **variar su carácter,** hará al principiante más partidario de la práctica intensa del dibujo de línea y tono.

Otra particularidad del tono es el efecto de **luminosidad.** Tal como se ven en los dibujos **1** y **2** de la Ilustración C, las masas de negro y gris dan, aparte de un relieve inusitado al dibujo, una luminosidad expresiva ya que el blanco rodeado por el gris se torna más blanco.

Tono modelado y grisados chatos.

Tonos chatos, texturas y "color".

Tono modelado en claroscuro violento y un pequeño gris chato.

ARTURO CASTILLO

Dibujo

La historieta es una forma de narración que condensa en sus cuadros toda la fantasía de aventuras que caben en el pensamiento humano. Por ello es tan complejo "su mundo" y por eso intervienen en él, todo lo que nos rodea convirtiéndose en conjunto cada historia, en un "microcosmos" donde todos los elementos caben, hombres, cosas, animales, naturaleza, máquinas y todo lo insólito, desconocido y original que pueda concebirse.

Es por ello que el dibujante de historietas debe conocer, y estar preparado técnicamente para resolver cualquiera de estos elementos separados o en conjunto. Esto equivale a poseer con el tiempo, un virtuosismo y poder de creatividad completos en relación a las exigencias de la especialidad.

El presente libro trata de que el estudiante adquiera conciencia de todos los problemas que enfrentará, tomando cada uno por separado y presentándolo en sus características principales. No se agotará aquí el tema de cualquiera de ellos, sino que a lo largo del libro, volverá a tratarse cada cual, en varias oportunidades de manera que "la insistencia produzca la fijación del conocimiento".

En primer término se demuestra como cada dibujante encara la preparación del dibujo (boceto) y como lo resuelve luego en la técnica de tinta. El boceto es uno de los pasos principales. En él se fija la forma general, la acción y se dan las bases del futuro cuadro. Por ello es el momento más importante y en el que se pone en juego toda la experiencia del dibujante. Para el estudiante, el libro es un adelanto de tiempo, pues cada una de las lecciones contiene una experiencia, un método o un conocimiento que puede ser tenido en cuenta y en todo caso permite la corrección de los posibles errores.

Se muestra el temperamento de cada artista al bocetar, de manera que el estudiante pueda ubicarse en relación a alguno de ellos.

Se presenta el método de estudiar y resolver la figura humana dándole más extensión al tema porque desde luego éste es el tema principal. Pero si bien se indican normas para proceder y se muestra cuándo está bien y cuándo mal, se da a entender que cada conocimiento debe tomarse como una propia experiencia que cubre contra posibles errores. Esto lo debe comprender el estudiante, pues el Tratado se convierte de esta manera en un auxiliar, "seguro contra el error", de vigencia permanente a lo largo de toda la carrera.

Porque en las distintas etapas del aprendizaje, cada conocimiento aquí expuesto, será sin duda, valorizado y apreciado cada vez más en la medida que el propio saber aumente por obra de los mismos conocimientos y de la experiencia surgida de su aplicación.

El estudiante perdonará que una vez más se insista en la recomendación de inspirar la mayor cantidad de ejercicios en la propia naturaleza. Nada encontrará que le aporte mayores conocimientos que la práctica del natural. Porque en la interpretación de los objetos, figuras, árboles o animales, se realiza un acto de inteligencia superior al que pueda producirse al copiar de otra imagen fotográfica o dibujada.

Ocurre que cuando se copia de una estampa el ojo aprecia imágenes chatas sobre una superficie igual a la que posee para hacer su dibujo. Es como transportar visualmente; podrá ampliar o reducir el tamaño de la imagen, pero esto no es nada más que aumentar muy poco la dificultad "casi" mecánica del transporte. En cambio la copia del natural, es la observación de un escenario, de un "espacio" en el cual se hallan cosas, gente, árboles, etc. Cualquiera de estas "cosas" tiene cuerpo, está en el espacio. Hay que observarla y al mismo tiempo descubrir de qué manera podemos interpretar su forma, no real, sino la que aparece a nuestros ojos "deformada" por la luz, y el punto de observación en que nos hallamos. .

Este acto de observación es un acto de inteligencia y de creación, puesto que la interpretación que hacemos, es nuestra propia versión del objeto observado.

Esta imagen observada, comprendida e interpretada, se convierte así en una imagen de "propiedad" de nuestro conocimiento "depositándose" y enriqueciendo nuestra futura posibilidad de imaginar, de crear.

MILTON CANIFF

EL BOCETO

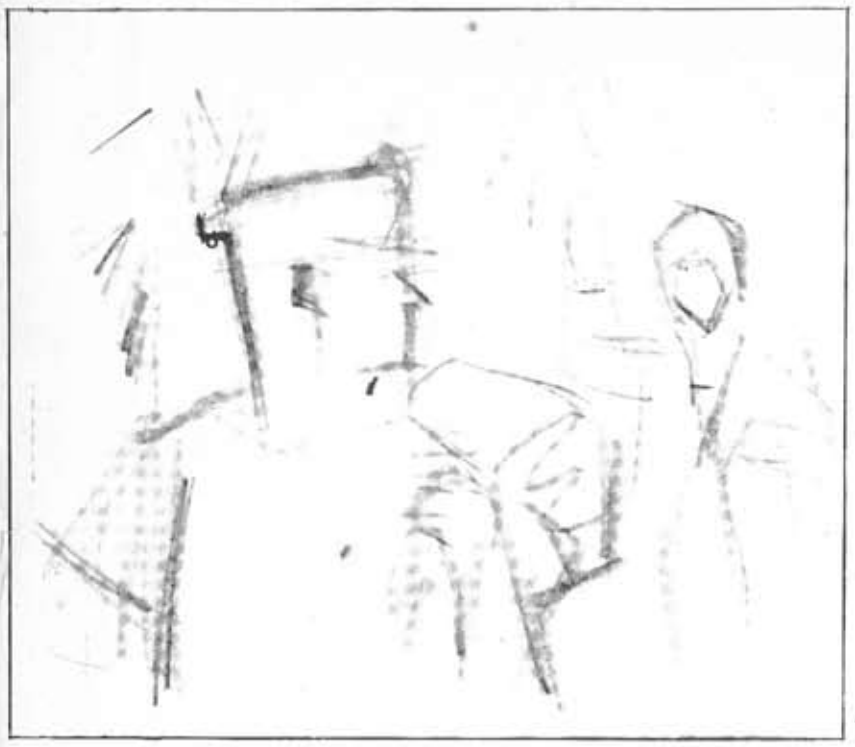
LECCION Nº 11

El estudiante ya conoce que el objetivo del **Curso de Historietas de los Famosos Artistas** es enseñar, en forma especializada y completa, la Técnica del dibujo a tinta y la Interpretación gráfica de la forma Historietística. No obstante se tocarán, en este Segundo Libro, los principales aspectos del Dibujo que resultan fundamentales para el dibujante de Historietas. Paralelamente a este aprendizaje el estudiante deberá repasar las lecciones del **Curso de Dibujo de los Famosos Artistas,** donde las materias esenciales como: Anatomía, Perspectiva, Luz y Sombra, Composición, etc., son analizados en forma básica y con la debida amplitud.

Visualización del tema

El boceto, que se efectúa a lápiz, es la visualización tangible de una imagen mental.
Antes de comenzar a bocetar el cuadro, el dibujante debe tener alguna idea en mente. Este es el primer paso antes de encarar el boceto.
Para las primeras prácticas es conveniente elegir temas simples: dos personajes hablando, una figura sentada pensativa, un hombre corriendo, etc. Las siguientes serán insistencias sobre un mismo motivo tal como se ilustra en esta página.

JOAO MOTTINI



1

BOCETO

2

BOCETO A LAPIZ

1

HUGO PRATT

2

ARTURO CASTILLO

3 Boceto en líneas

3 Boceto por "masas".

ENRIQUE VIEYTES

Tipos de boceto: Esquemático - Detallado

La forma de bocetar es distinta en todos los dibujantes pero hay dos clasificaciones para todos ellos. Visualizan el dibujo en forma **esquemática** o en forma **detallada.**

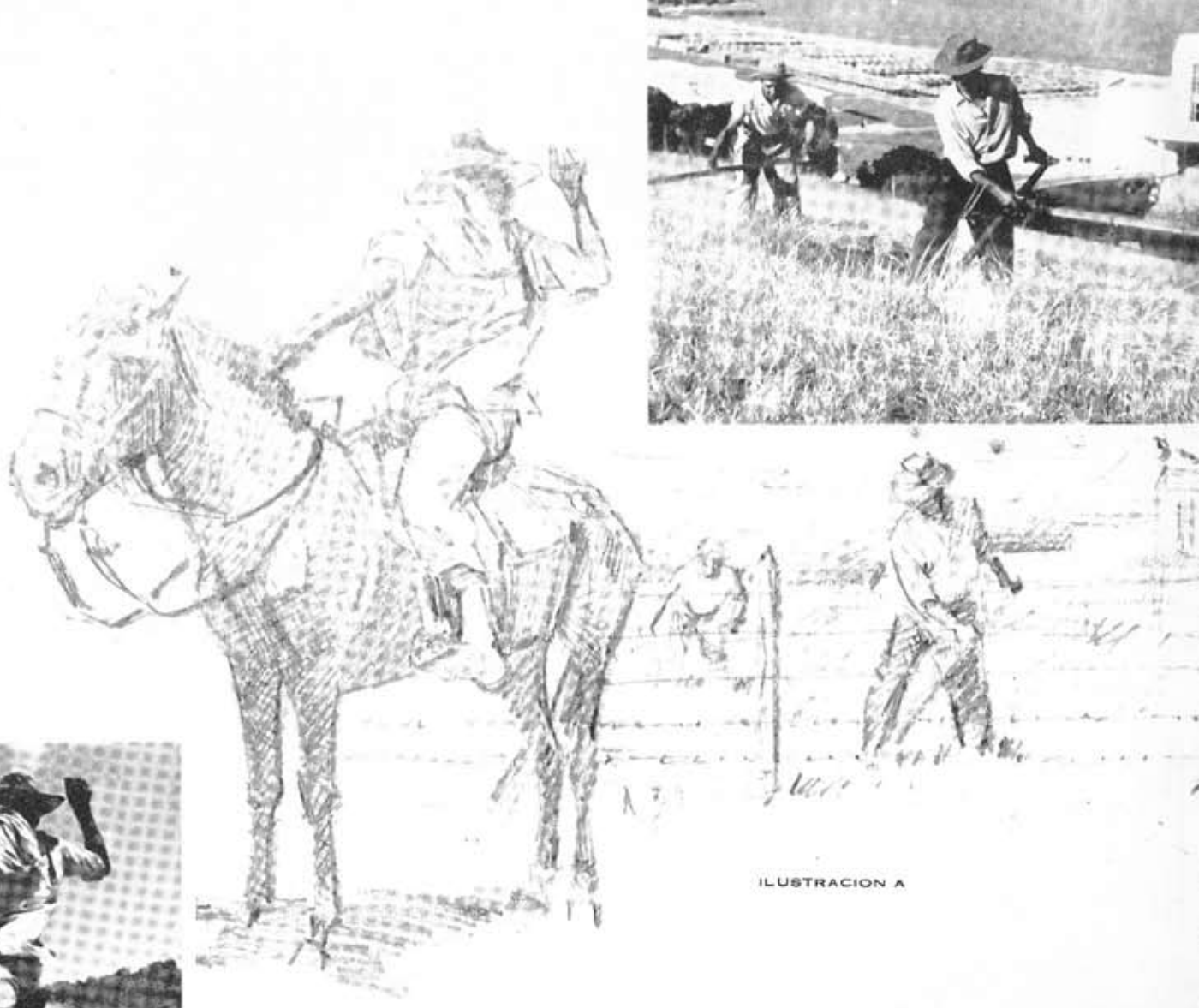
En el primer tipo de boceto, los pocos trazos reflejan ambiguamente la escena. El resultado sigue siendo poco claro y hasta que no se termine a tinta no se sabrá su efecto final. Es practicado por un tipo de dibujante instintivo y en realidad recién en el pasado a tinta halla cabida para su emoción creadora. 1 - 1

El boceto detallado tiene las virtudes propias de una visualización clara. En este temperamento el boceto resulta un verdadero placer. De cierta manera se reemplaza el trabajo a tinta por la forma libre y "blanda" que permite el lápiz. 2 - 2

Aquí también se plantan con soltura y espontaneidad las principales líneas de la visualización. El detalle es encarado a continuación.

Una nota importante: Nunca deben agregarse los pequeños detalles antes que las grandes formas estén logradas.

Por último se aclarará que hay dibujantes que no visualizan las formas por líneas sino por masas o tonos. Ven la escena como tonos de distinto valor y forma. En este temperamento, el equilibrio de los mismos se torna en lo más importante del boceto. 3 - 3



ILUSTRACION A

ILUSTRACION B

ALEX RAIMOND

MILTON CANNIFF

Prácticas del boceto

Para la práctica del boceto se aconseja varias formas de copia que serán beneficiosas para "soltar" la mano y aprender a "plantar" los modelos con la mayor economia de trazos.

Una de estas prácticas es el calco por transparencia. Se toman papeles de calco transparentes y se colocan sobre dibujos de grandes creadores de Historietas. Luego se plantarán, rápida y espontáneamente las principales formas, **evitando los detalles.** Los calcos de Alex Raymond y Milton Canniff muestran las características que deben tener los bocetos de copia. Para esta práctica no conviene sostener el papel de calco con la mano. Es factible que durante el trabajo éste se mueva continuamente. Usense "chinches", aprisionándolos sobre el tablero, o "clips", sujetando el papel de calco y la reproducción.

Otra práctica importante es bocetar fotografias. En este caso se permite, y hasta resulta conveniente, bocetar los detalles de luz y sombra, planos, arrugas, etc., para que sirvan de guia en el pasado a tinta. Se puede sacar buena utilidad de estos modelos aprovechando detalles de **varias** fotos para **una** sola escena, tal como se muestra en esta página. En estos casos se observará bien la perspectiva de **cada** foto para resolver la escena bajo **un** solo horizonte.

Finalmente existe la práctica del boceto del natural, que se detalla en la lección siguiente.

ENRIQUE VIEYTES

EL CROQUIS

Cuando el principiante dibuja del natural, realiza un tipo de práctica que se puede llamar "excesivamente detallado", por el estatismo de la pose y por el suficiente tiempo que tiene para plantar el dibujo. Esto puede aparejar, no en gran medida, el ahogo o la anulación de la personalidad creadora. Es este el motivo por el cual se aconseja introducirse en la vida y en la Naturaleza realizando croquis, que son apuntes rápidos de escenas y de cosas a su alrededor.

Ahora, la gente atravesará frente al estudiante sin perder su personalidad. Ya no se tratarán más con figuras en pose, se enfrentarán ahora, con seres humanos que siguen sus naturales reacciones.

Si el estudiante se ha acostumbrado excesivamente a las poses largas, asumidas por modelos profesionales, le sorprenderá conocer los cientos de gestos distintos efectuados por el ser humano. Le sorprenderá descubrir también la variedad inmensa de tipos. La experiencia del principiante se hará más vasta y el dibujo se irá convirtiendo paulatinamente en una labor más profunda, más variada de cómo el principiante lo concibe a primera vista.

En realidad, los apuntes abrirán un panorama mucho más importante. Además de contribuir al mejoramiento de la técnica de dibujo, incrementarán la experiencia en temas de personajes, ambientes, etc., enriqueciéndolos y dándole más vida y naturalidad.

Además de **lápiz,** los croquis pueden realizarse a **tinta.** A este efecto puede servir la pluma fuente cargada con tinta azul o negra. De esta forma se aprenderá a bocetar y a pulir la técnica de pluma.

Es recomendable el uso de un cuaderno para los croquis, aunque para este objeto, hojas sueltas de papel o cartulina sirven también, pero el cuaderno da una cierta sensación de continuidad y orden.

Toda esta práctica, ejecutada por el estudiante en forma persistente, tiende a obtener tres importantes objetivos: enriquecer el conocimiento del mundo que lo rodea, inyectar mayor vida a sus dibujos y agilizar las técnicas de lápiz y tinta, haciéndolas menos duras.

A estos puede añadirse un cuarto beneficio: **el logro de un estilo propio.**

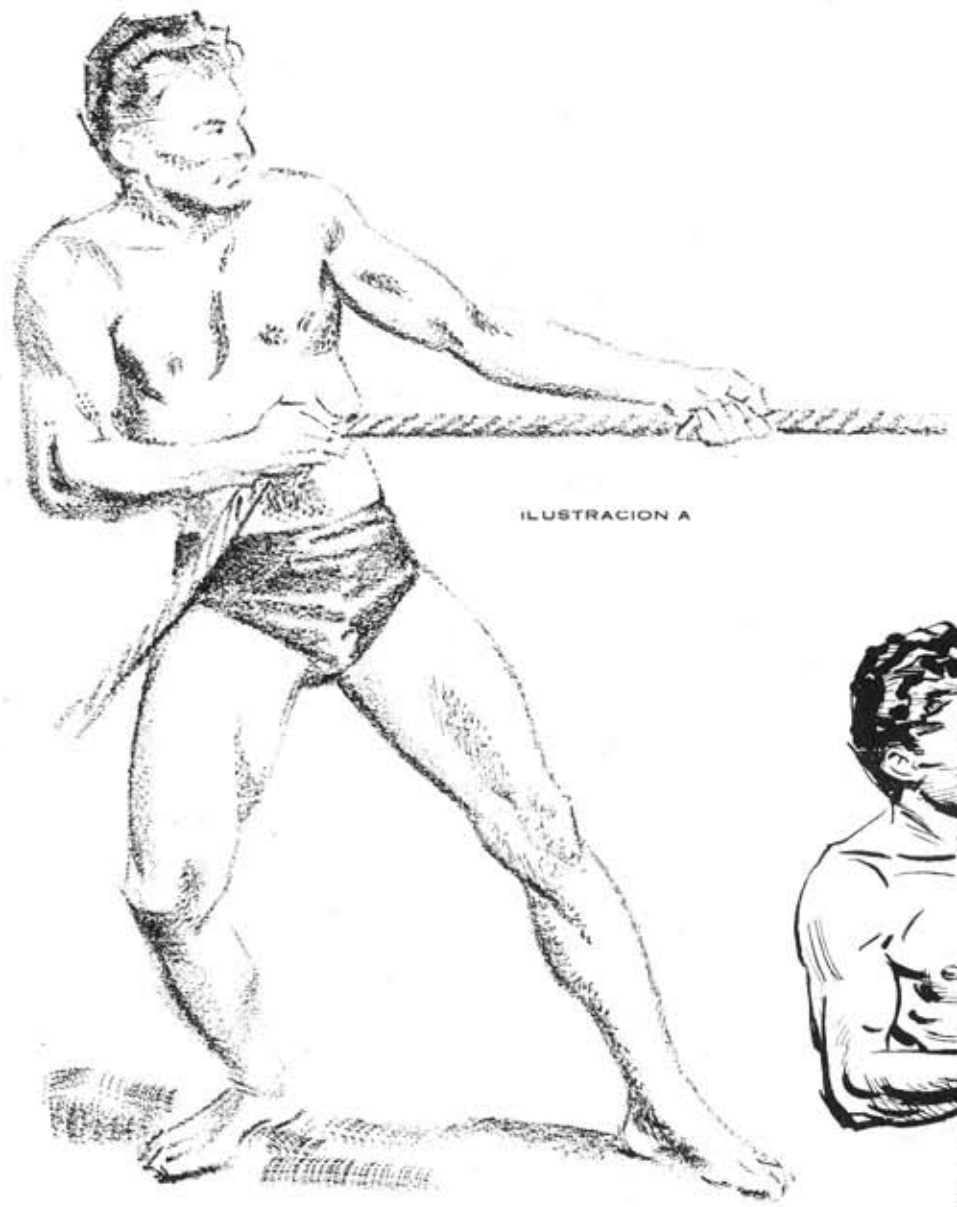
ESCUELA PANAMERICANA DE ARTE

LA FIGURA HUMANA

LECCION Nº 13

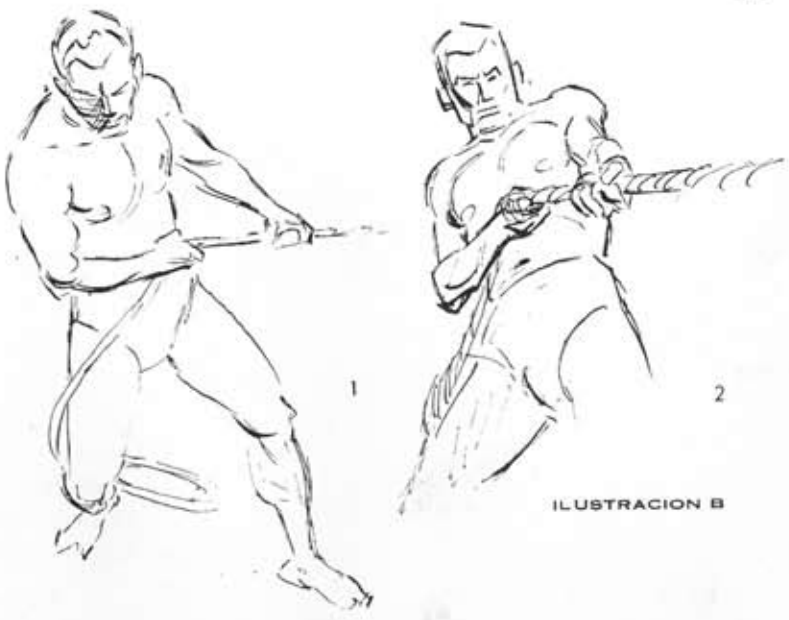
PRACTICA DEL NATURAL Y DE MEMORIA

El objeto de estas tres lecciones es indicar al estudiante los métodos para practicar la figura humana, que se aplicará al dibujo de Historietas.
CON MODELOS: Es necesario practicar y dibujar la figura del natural. Tiene el inconveniente que la pose del modelo quede "dura" y forzada. Pero con este método de práctica el principiante llega luego a dibujar, sin la referencia del modelo, de memoria e imaginación.
DE MEMORIA: En la práctica se verá que los bocetos de imaginación tienen mayor soltura. (Ejemplos **1** y **2**). Su práctica es muy conveniente acompañada de conocimientos teóricos de anatomía.



ILUSTRACION A

ILUSTRACION C



1 2

ILUSTRACION B

ILUSTRACION A

LECCION Nº 14

PRACTICA CON EL MUÑECO ARTICULADO

El muñeco articulado es una "efigie" similar a la figura humana, que se fabrica en madera. Tiene posibilidad de **articularse** para formar la pose o movimiento que se desee, pero con el grave inconveniente que por su construcción adquiere una sensación muy rígida y dura.
Por lo tanto el dibujo de este modelo debe ser interpretado con ciertos conocimientos de anatomía, porque si se dibuja el muñeco tal cual es, dará como resultado una figura ridícula, sin vida; como lo muestra la figura **2** de la Ilustración **B**.

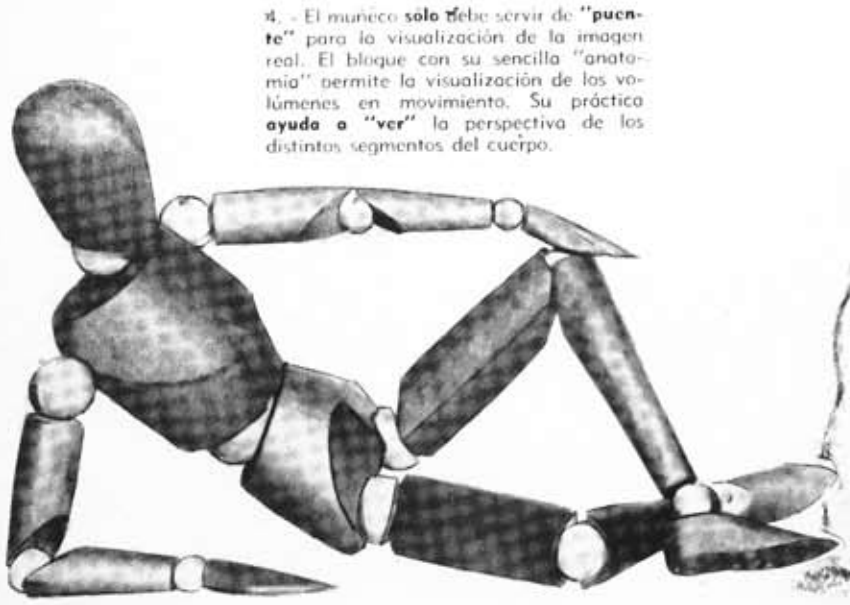
ILUSTRACION B

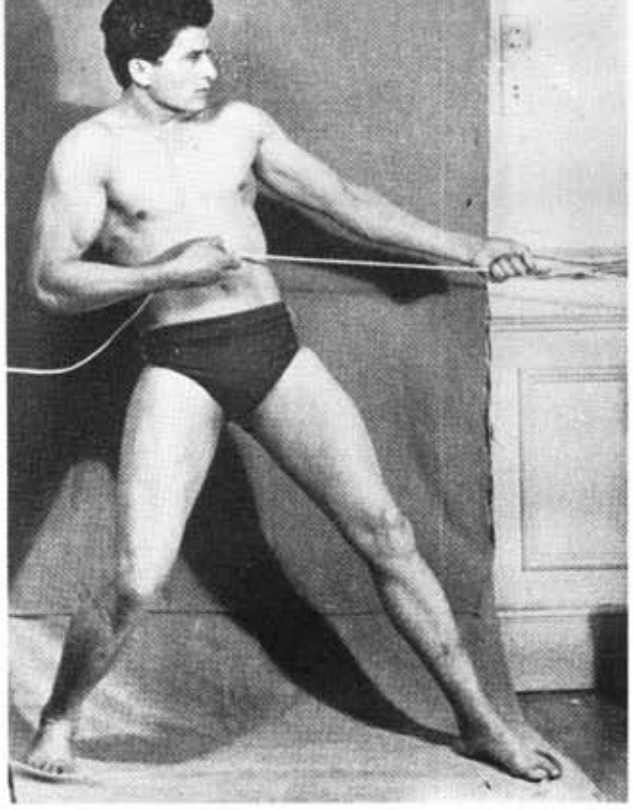
1. - Muñeco articulado: reproduce con bastante fidelidad el aspecto de las poses humanas.

2. - Copia **objetiva,** sin mayor valor interpretativo. Sigue siendo el "muñeco".

3. - **Interpretación** del "muñeco", poniendo en juego los conocimientos de anatomía y la experiencia adquirida en el estudio del "natural".

4. - El muñeco **sólo debe** servir de **"puente"** para la visualización de la imagen real. El bloque con su sencilla "anatomía" permite la visualización de los volúmenes en movimiento. Su práctica **ayuda a "ver"** la perspectiva de los distintos segmentos del cuerpo.





ILUSTRACION A

. - El **modelo vivo** es el "mejor modelo". En estas poses deberá simular el esfuerzo y mantener el equilibrio. De no hacerlo así se obtendrá una absoluta falta de veracidad.

. - El conocimiento de las **leyes de equilibrio** permite corregir las fallas humanas. Se ha inclinado más la figura, se modificó la posición del pie derecho y de los hombros.

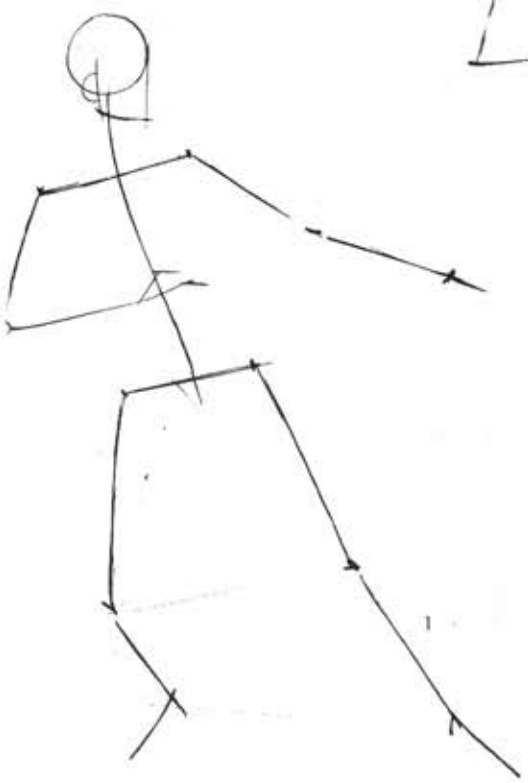
3

. Tercer esquema. Se ha recubierto con una "anatomía" simplificada que permite visualizar el volumen de cada parte.

Este "sistema" (muñeco dibujado) puede practicarse mejor sobre papel cuadriculado. En él es posible el control de las proporciones, a medida que se va dibujando (8 cabezas, 8 cuadritos).

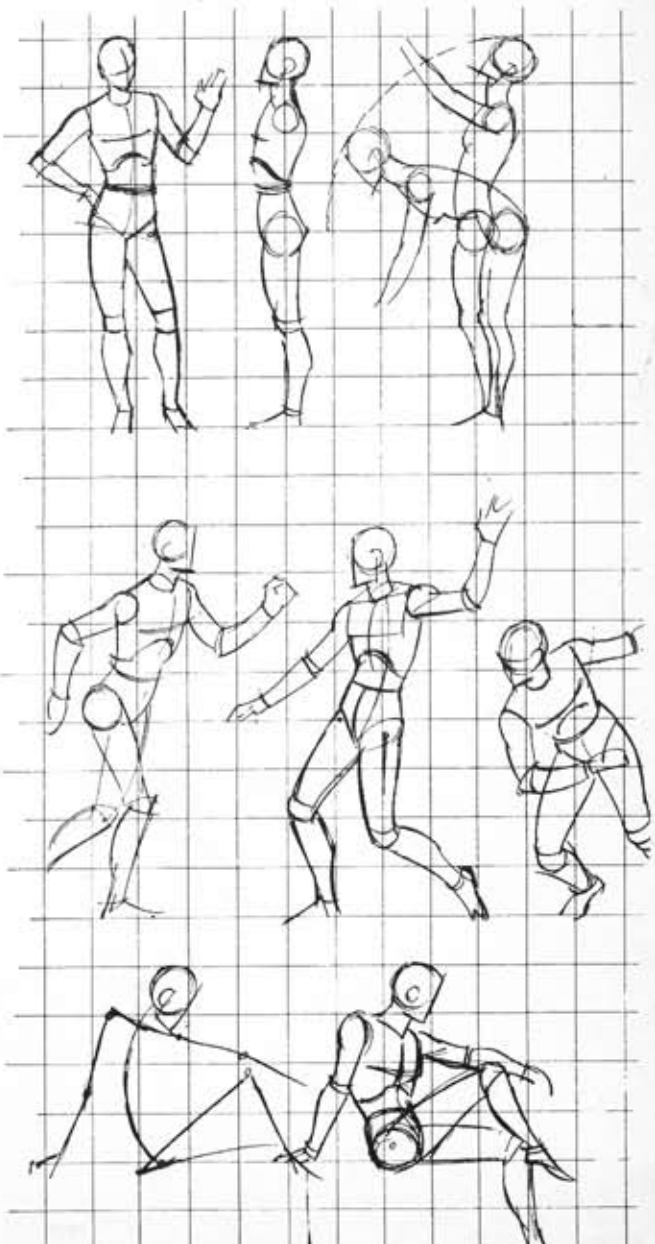
2

Segundo paso. Se agregan las partes más voluminosas.



1

Primer esquema. Comienzo de la visualización.



LECCION Nº 15

PRACTICA CON EL BLOQUE

Analícese la figura que se estudia en esta lección. Obsérvese su síntesis y cómo sugiere realmente a la figura humana. Gracias a este **método,** creado por los **Famosos Artistas,** el estudiante se limita a estudiar y practicar **un sólo muñeco** que sirve para todos los personajes; con la ventaja de concentrar el estudio en un solo "tipo" de figura. No tiene detalles. Sugiere las formas principales y evidencia los puntos de articulación de la figura por lo cual se puede lograr la total expresividad del movimiento.

RESUMEN: 1er. Objetivo: Relación exacta con la figura humana. 2º Objetivo: Memorización fácil, por su estructura sencilla y sintética de las formas.

El esquema, es el primer esbozo del planteo del bloque, tal como se ve en su proceso de construcción. Fig. **1-2-3** Ilustración **A.**

MOVIMIENTO

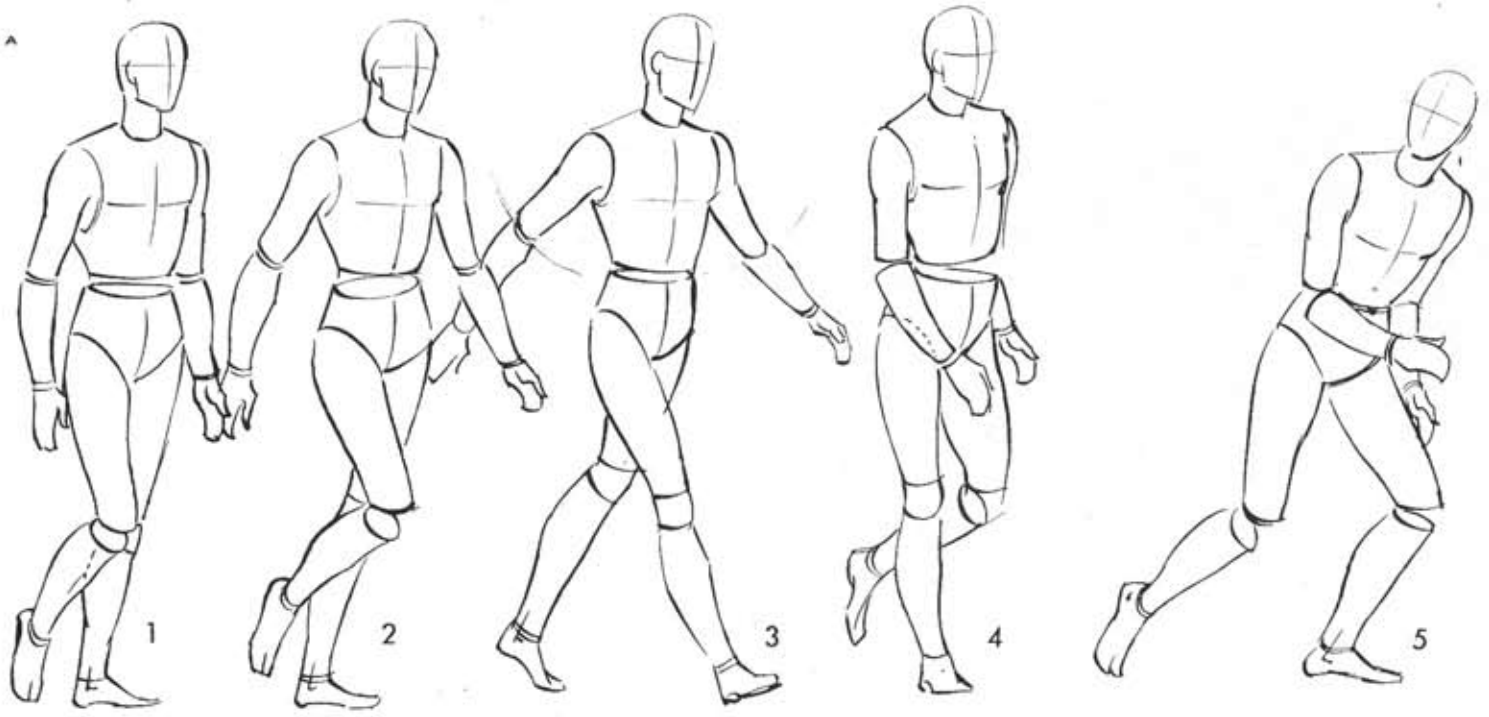
Tipos de estación: Simétrica - Asimétrica

Se llama "estación" a la manera más simple de pararse, cayendo el centro de gravedad dentro del plano de sustentación (Línea de equilibrio). De esa forma la figura reparte sus pesos a cada lado de línea de gravedad. (**Estación simétrica** - Ilustración **C** Figura 1).
En la estación **Asimétrica** la mayor parte del peso del cuerpo se apoya en una de las piernas, que se desplaza hacia ese lado. Se produce también una curvatura en la columna vertebral, inclinando la línea de los hombros hacia el punto de apoyo en la cadera. (Figura **2**). Ilust. **C**

Movimiento de marcha

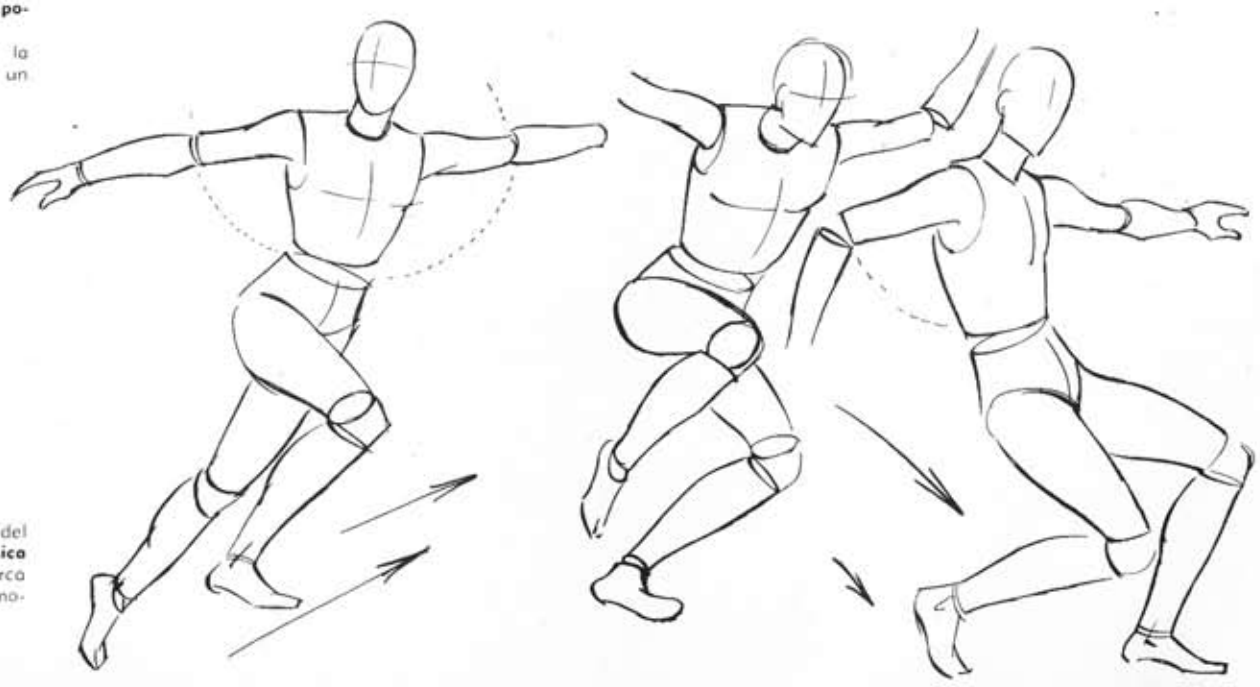
En el movimiento de marcha surge el primer desplazamiento de los miembros para salir de su equilibrio estático. El primer movimiento para caminar es inclinar la cabeza y el tronco hacia adelante. La pérdida de equilibrio se recupera al apoyar el pie en el próximo paso. La sucesión de estos movimientos se llama "marcha". Las figuras, **1** al **4** muestran los cuatro tiempos de una marcha. Ilustración **A**

ILUSTRACION A



A - Cuatro movimientos de la marcha en los que se aprecia el **cambio de apoyos** (izquierda y derecha).
La inclinación más pronunciada de la último figura indica la iniciación de un movimiento violento.

ILUSTRACION B



B - Solo la observación prolongada del "natural" y la **propia experiencia física** podrán formar un criterio exacto acerca del equilibrio y desarrollo de los movimientos.

LECCION Nº 17

ILUSTRACION A

ACENTUACION DEL DINAMISMO

Para explicar y demostrar gráficamente cómo es posible acentuar el dinamismo de un movimiento, se ha incluído la foto de unos deportistas en una acción violenta y al lado se ha dibujado la interpretación dinámica de ese movimiento (Ilustración **A**).

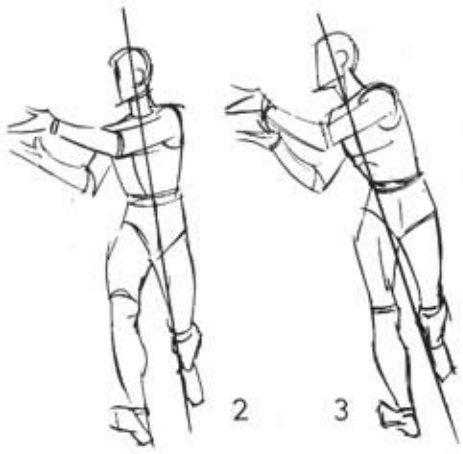
La cámara siempre registrará el movimiento con menos fuerza que el arreglo que puede efectuar el dibujante. No puede esperarse que la cámara capte más que un breve momento de una acción, mientras que el dibujante, mediante un análisis, puede ir "a través del movimiento" y expresar dicha acción en **su momento más dinámico.** La libertad de variar y acentuar, es lo que otorga esa enorme ventaja al dibujante sobre la cámara fotográfica. Este concepto debe regir en el trabajo de todo dibujante de Historietas; que puede interpretarse con mayor acción y naturalidad, una foto que reproduce actitudes forzadas y duras. (Ilustración **C**).

Es primordial tener en cuenta que las figuras en acción, impelidas hacia adelante, pierden su equilibrio y lo recuperan a continuación (Fig. **2** Ilustración **B**). Es importante desplazar la línea de equilibrio, para representar un movimiento dinámico.

Las figuras que reciben el impacto de una fuerza que produce otra figura, también sufren una violenta y súbita pérdida de equilibrio hacia atrás.

ILUSTRACION B

1



2 3

ILUSTRACION C

FIG. 1 ILUSTRACION A JOAO MOTTINI

LECCION Nº 18

ILUSTRACION B

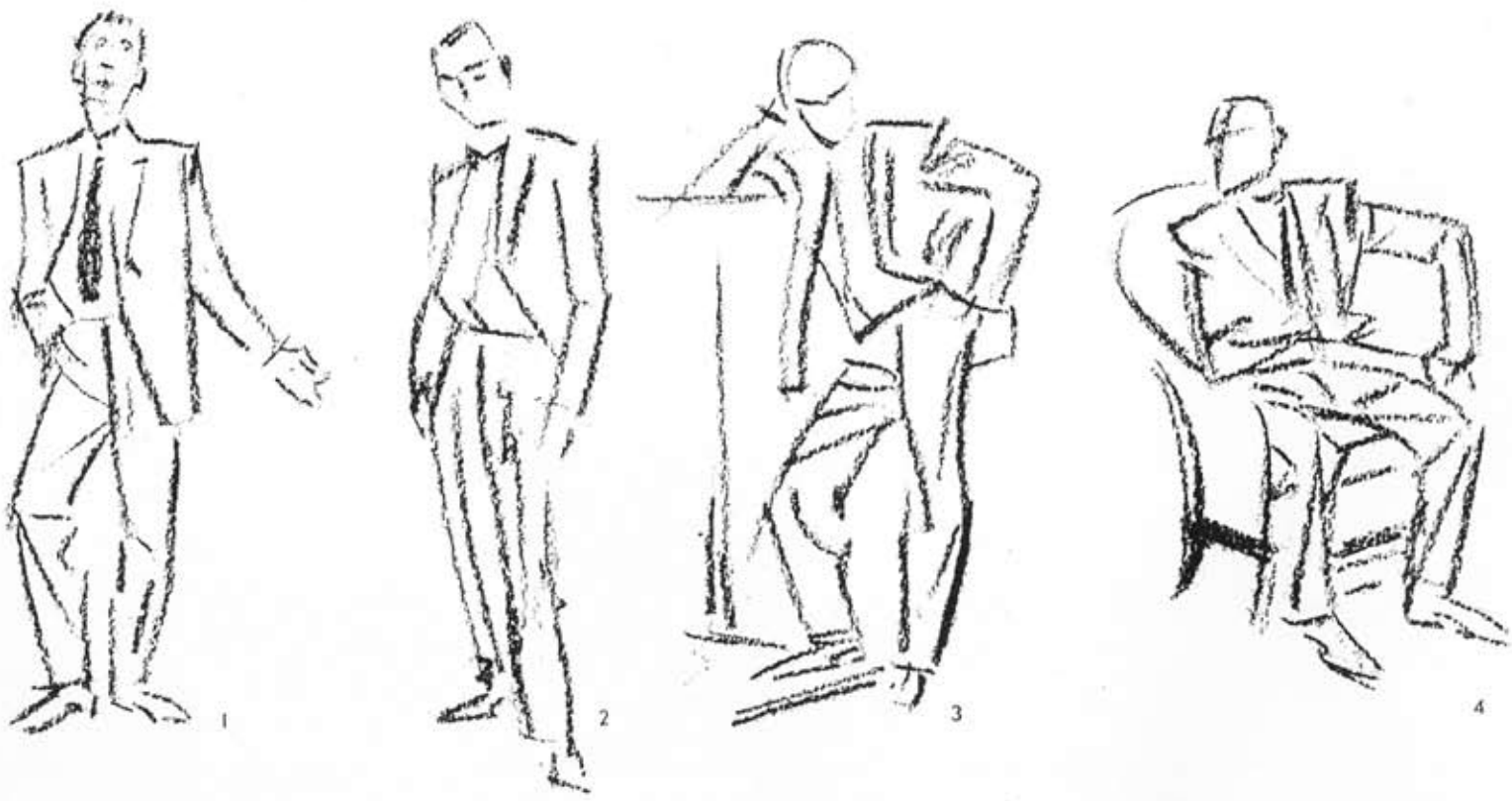
1 2

ACTITUDES

Naturalidad de la actitud

Las actitudes son los gestos y movimientos naturales de la figura humana y deben **ser analizadas del natural.**
Dibújense a las personas sin que se den cuenta, así sus movimientos serán espontáneos. Cuando se haga posar a una persona hay que evitar que adopte una postura incómoda y forzada. Las posiciones más confortables son las más naturales.
Las figuras que se ilustran al pie de esta lección están dudando, satisfechas, preocupadas, explicando, pero siempre existe **movimiento y vida** en sus actitudes. Ejecútense croquis observando a la gente como es y actúa y los gestos que ejecuta. Con esta práctica se podrá dibujar, con naturalidad las actitudes de las figuras en tinta como se ve en el ejemplo. Una figura cuando habla puede encender un cigarrillo, la otra figura que lo escucha puede volver su cabeza hacia él, sin descuidar el trabajo que está haciendo. Figura 1).

ILUSTRACION C



1 2 3 4

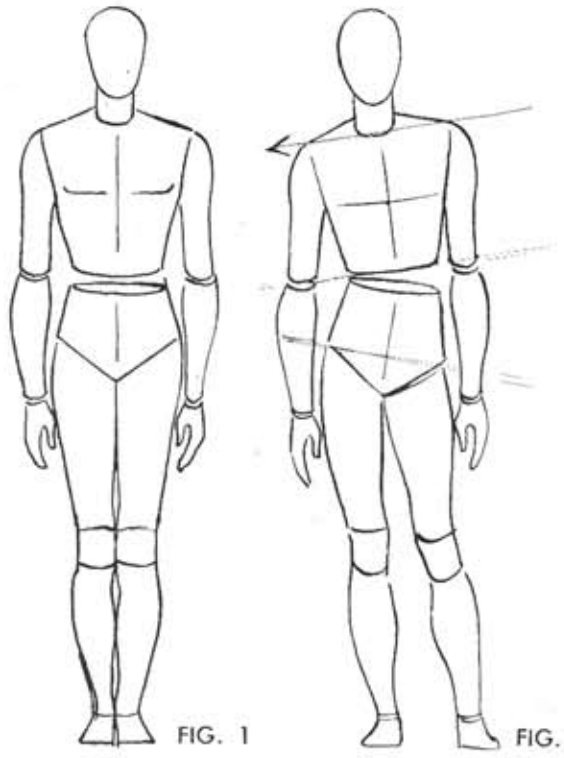
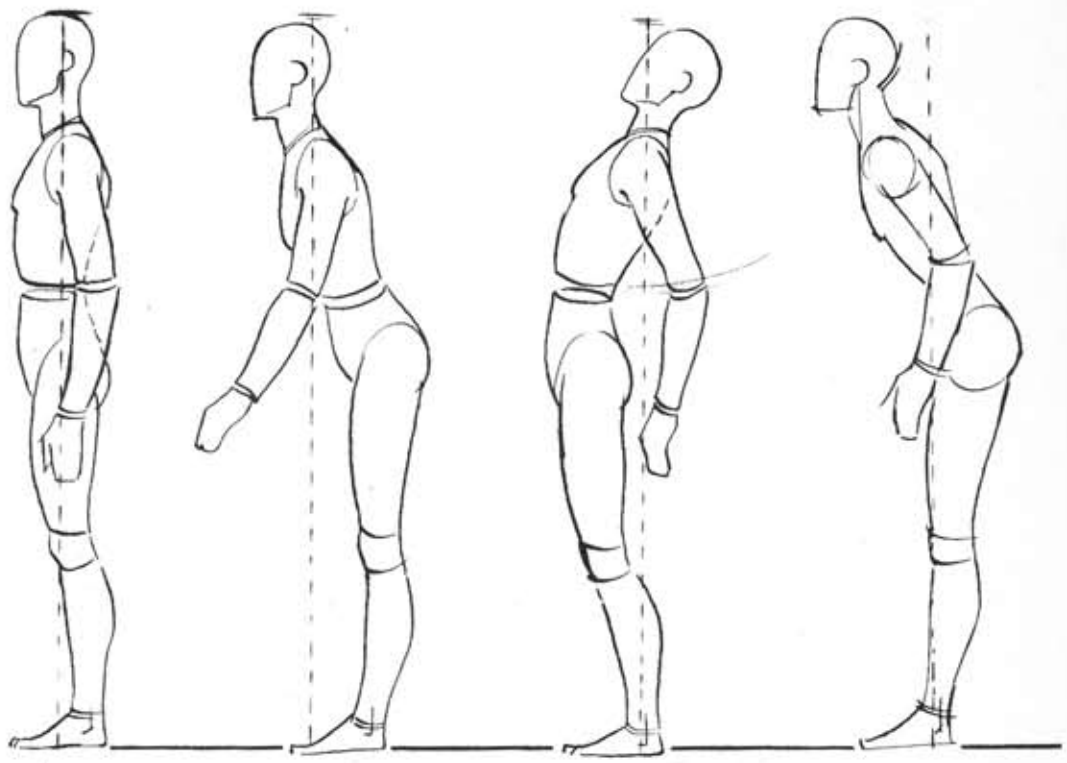


FIG. 1

Estación Simétrica. Posición de Firmes.

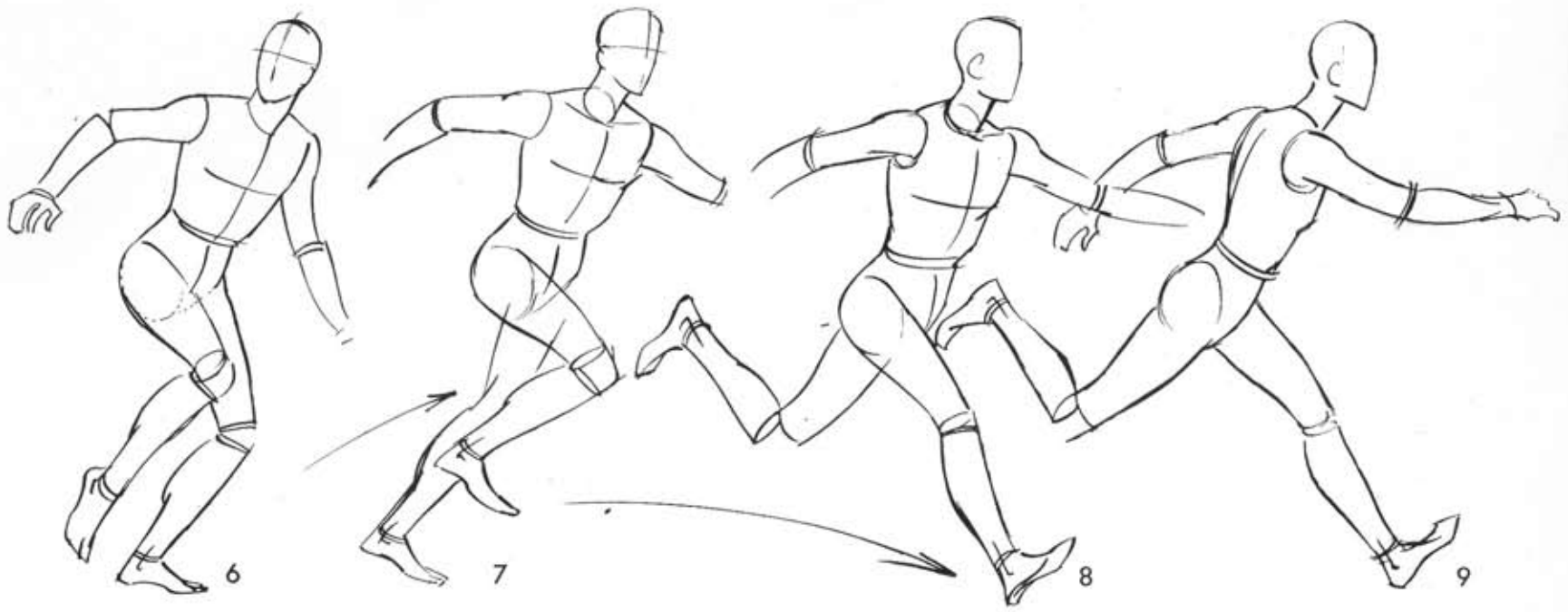
FIG. 2

Estación Asimétrica. Lineas de hombros y caderas convergentes. Movimiento compensatorio.

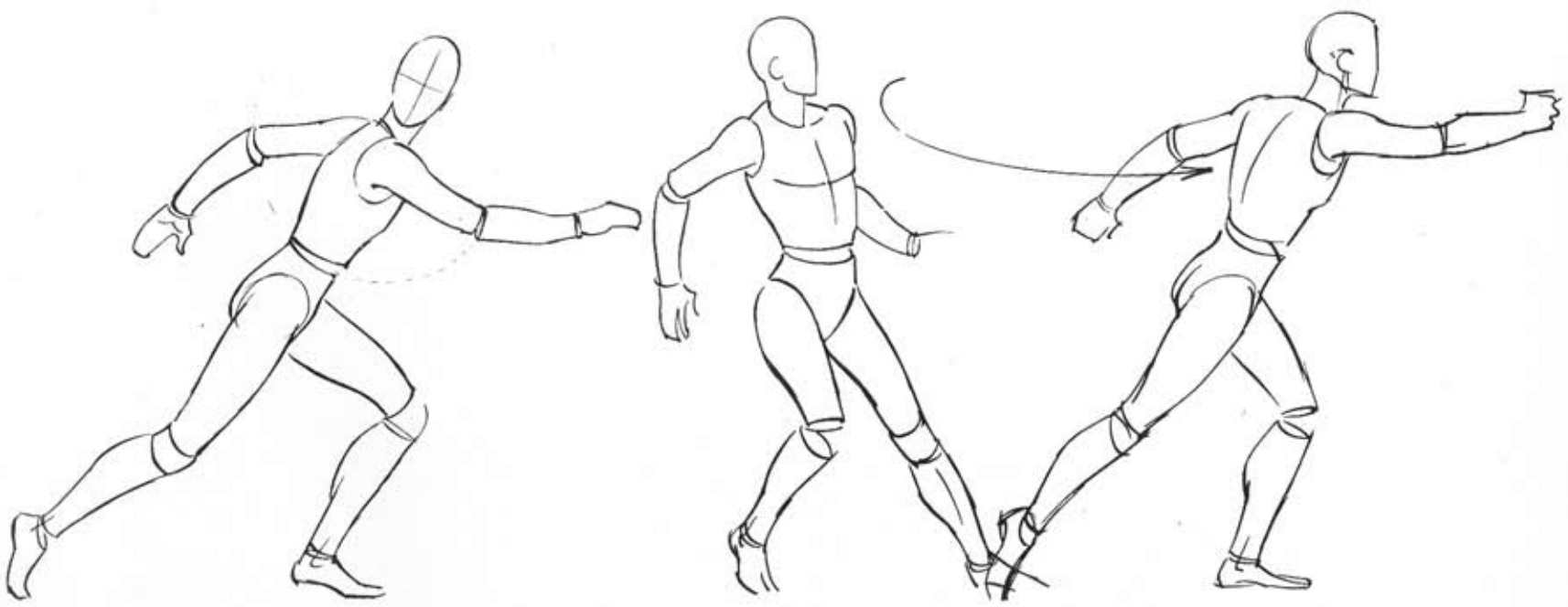


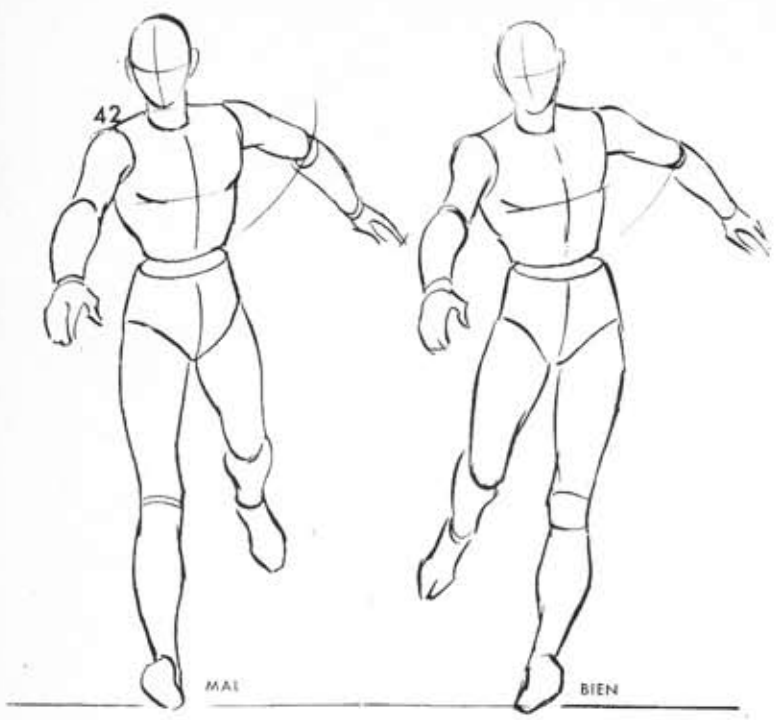
En estos cuatro movimientos se ve como el cuerpo se distribuye a lo largo de la linea de equilibrio.

ILUSTRACION C

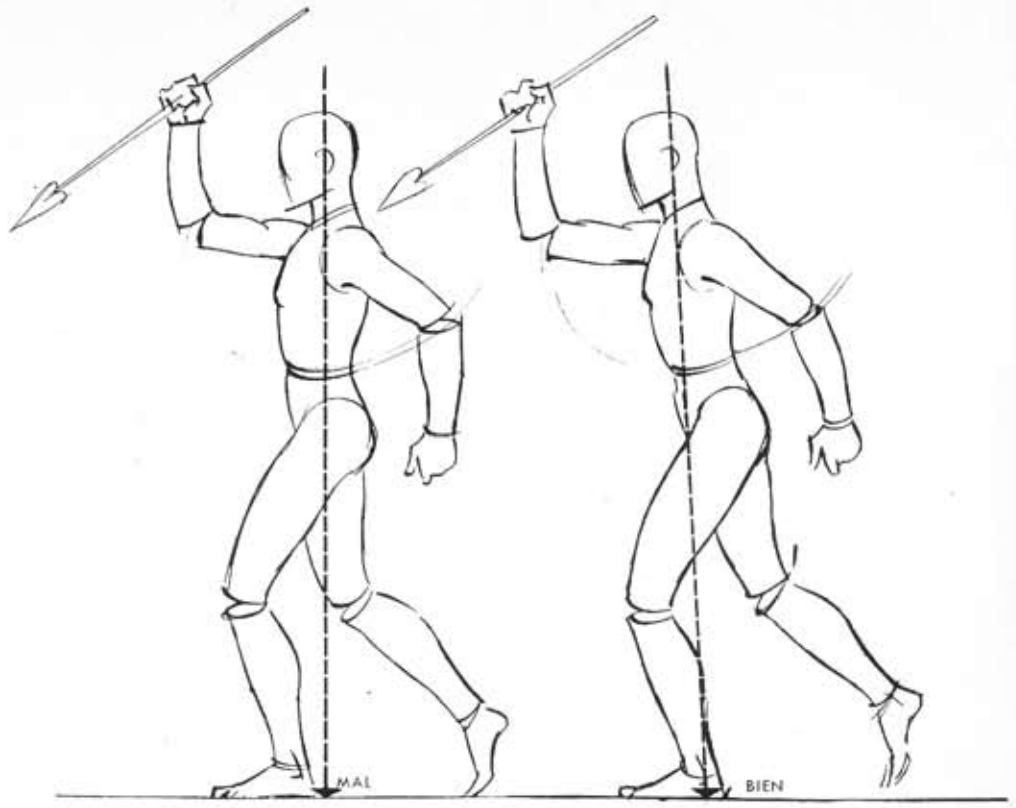


ILUSTRACION D





ILUSTRACION A



ILUSTRACION B

Movimiento de carrera

En el movimiento de carrera, los miembros del cuerpo actúan de la misma manera que en el movimiento de marcha, pero más violentamente. Luego la velocidad de la carrera depende también de la mayor o menor acentuación de los movimientos alternados. Asimismo, **cuando más se desplace la línea de equilibrio** más dinamismo tendrá el movimiento. La figura **6** va a tomar impulso para iniciar la carrera; las figuras **7**, **8** y **9** muestran el desarrollo de la misma. Ilustración **D** (Página **41**)

Movimiento con vigor

Las figuras cuyo movimiento sea de carrera, salto, acción, dinamismo, están impelidos hacia adelante, pierden completamente su equilibrio y vuelven a recuperarlo a continuación, siempre en forma dinámica y continua. (Figuras **1** a **3**). Cuando más desplazadas estén las líneas de gravedad, más dinamismo tendrán las figuras en su acción.
Ilustración **C**

ILUSTRACION C

1. - La impresión de **velocidad y dinamismo** está estrechamente ligada a la pérdida controlada del equilibrio.
En las figuras vistas de frente, la inclinación del cuerpo hacia adelante deberá ser acentuada por medio de un dibujo que demuestra claramente la posición de cada parte del cuerpo.

ILUSTRACION D

Exageración del gesto y la actitud

El objetivo del cine mudo era demostrar gráficamente la situación por medio de una actitud o gesto exagerado, que ayudaba a expresar "lo que se estaba diciendo".
En el mismo caso el dibujante de Historietas, que debe mostrar el tema de una escena en forma gráfica, también debe acentuar y exagerar la actitud de sus figuras con el concepto de que ellas expresen la situación por medios gráficos antes que literarios.
Un tema simple como "Tú fuiste el que denunció a Tom" – le espetó Laredo—, puede expresarse por medio de un gesto exagerado. En este caso puede dibujarse a la figura acusando con su dedo y lanzada en forma impulsiva hacia adelante. Este movimiento expresa el espíritu del diálogo.

ILUSTRACION A

JOAO MOTTINI

Este ejercicio debe hacerse infinidad de veces. Se trazará un círculo; se lo dividirá en 3 partes, agregando una parte abajo; se obtendrán 4 partes. En la 2º se colocarán los ojos y luego los diversos elementos.

ILUSTRACION A

LECCION Nº 19

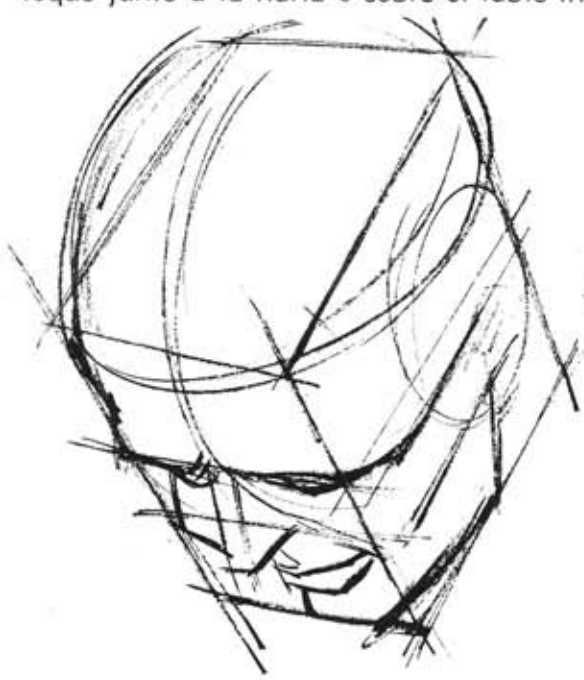
LA CABEZA

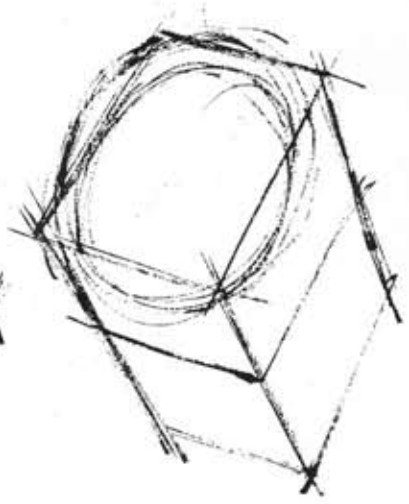
En el dibujo de la figura humana, la cabeza constituye generalmente el punto focal y el centro de interés. En la técnica de la Historieta, todas las facetas de la personalidad de un personaje pueden reflejarse en el carácter de una cabeza; todos los matices de su personalidad y todos los signos de la emoción por medio de la expresión facial.

La Ilustración **A** muestra básicamente la proporción de la cabeza y la Ilustración **B** su construcción.

Para la técnica de tinta es primordial que el dibujante tenga un relativo conocimiento de los planos de la cabeza y conocer cómo incide sobre ella la luz. El estudiante debe examinar las reproducciones archivadas sobre cabezas hechas a tinta, determinando en cuáles la luz se expresó en forma simplificada y en cuáles se intentó el modelado por los medios tonos.

Estas simplificaciones técnicas a tinta son muy interesantes. Se verá como es posible conseguir una excelente sensación de luz acentuando ciertos rasgos; como puede ser una leve sombra en algún sector de los ojos, un toque junto a la nariz o sobre el labio inferior.





ILUSTRACION B

ENRIQUE VIEYTES

Recuérdese: cualquier ligereza o falta de exactitud en el planteo inicial genera graves defectos.
La visualización de la cabeza contenida dentro del cubo permite establecer guías más cómodas para su planteo y dibujo.

ILUSTRACION C

La claridad de las expresiones del rostro deben obtenerse con la misma sintetización que se estudia más adelante en el Libro Tercero. Es posible simplificar la expresión a tres líneas que representan el movimiento de las cejas, ojos y boca. Ante la ausencia de modelos, el estudiante puede usar el espejo desempeñando él mismo el papel de modelo.

Dos aspectos importantes del dibujo de la cabeza; su perspectiva y movimiento, deben ser estudiados del natural, imaginando la dirección de las líneas principales de construcción (Ilustración **B**).

Por último se destacará que el dibujo de cabeza debe incluir una ajustada representación del carácter, la edad y el sexo, estudiando previamente sus principales características.

ENRIQUE VIEYTES

ILUSTRACION D

PERSPECTIVA

El conocimiento de la perspectiva por el dibujante de Historietas debe ser más **conceptual** que **técnico.**
Y si bien es necesario el conocimiento técnico para poseer este concepto no es necesario exagerar su estudio profundo.
Se recomienda la experiencia práctica; el croquis del natural, para poder memorizar los escenarios tal cual se vieran. Se complementarán con unos pocos conocimientos teóricos que servirán para razonar y no cometer errores visibles. El análisis de fotografías como se presenta en los ejemplos de la Ilustración **A,** permitirá descubrir el "mecanismo" de las líneas de fuga hacia el mismo punto del horizonte.

AL PUNTO DE FUGA

P F

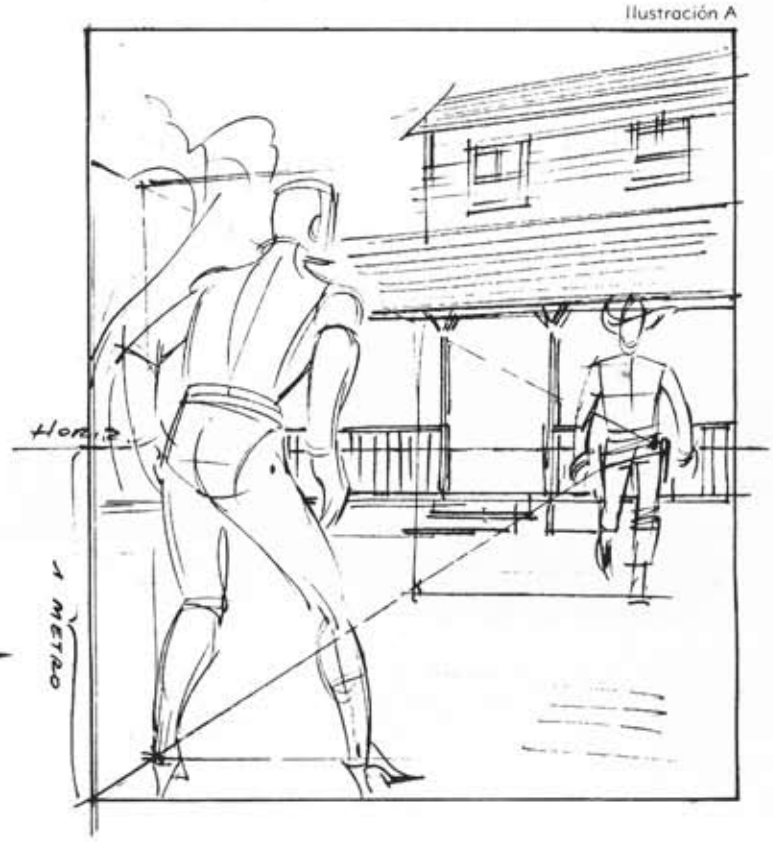
El **horizonte** sube o baja, dependiendo del dibujante si se coloca más arriba o abajo y mirando al frente y a un solo punto de ese horizonte (Punto principal).

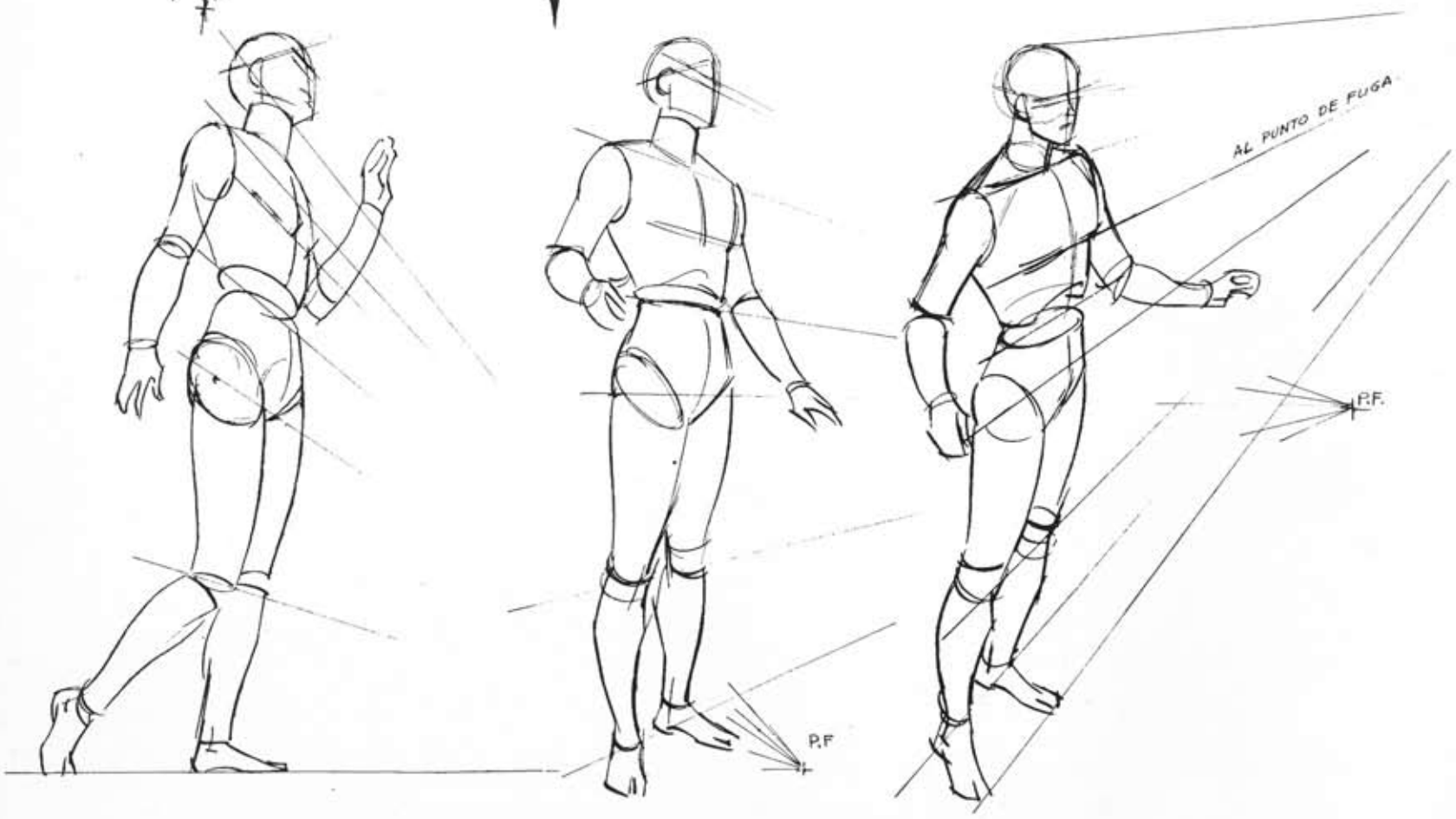
Cuando se ven escenas desde mucha altura, los elementos que van hacia abajo sufren también los mismos efectos de distancia, trabajándose en este caso con **dos** Horizontes.

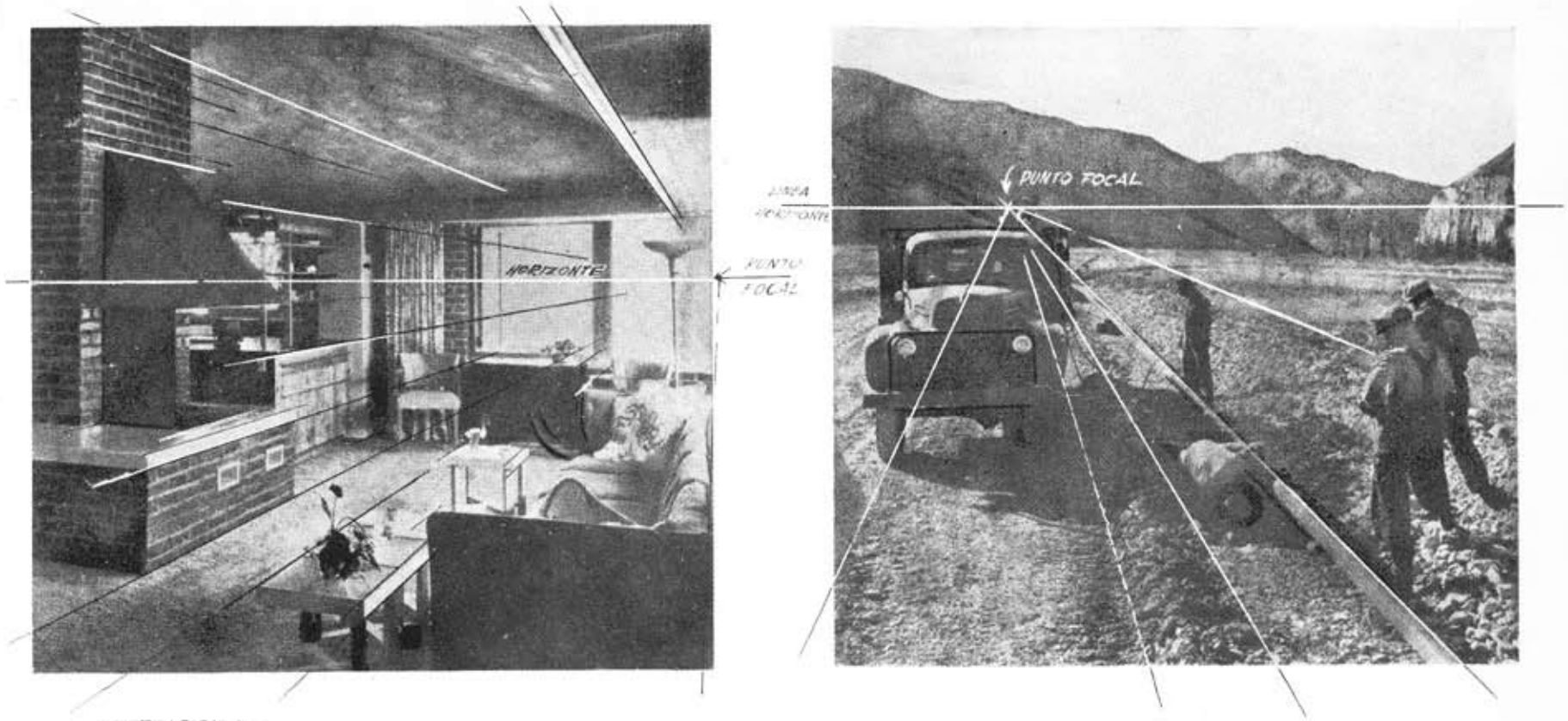
Al bocetar, fijamos nuestra posición ubicando la línea de Horizonte (en este caso a un metro de altura). Desde esta posición, ubicamos al primer personaje y le damos su altura en relación al metro. Las dos líneas que convergen hacia el horizonte determinan la altura del segundo personaje.

La figura humana **cambia de aspecto** en relación al lugar desde donde se la dibuje.
En cada caso los ejes de construcción horizontales seguirán la orientación hacia los puntos de fuga.

Ilustración A







ILUSTRACION A

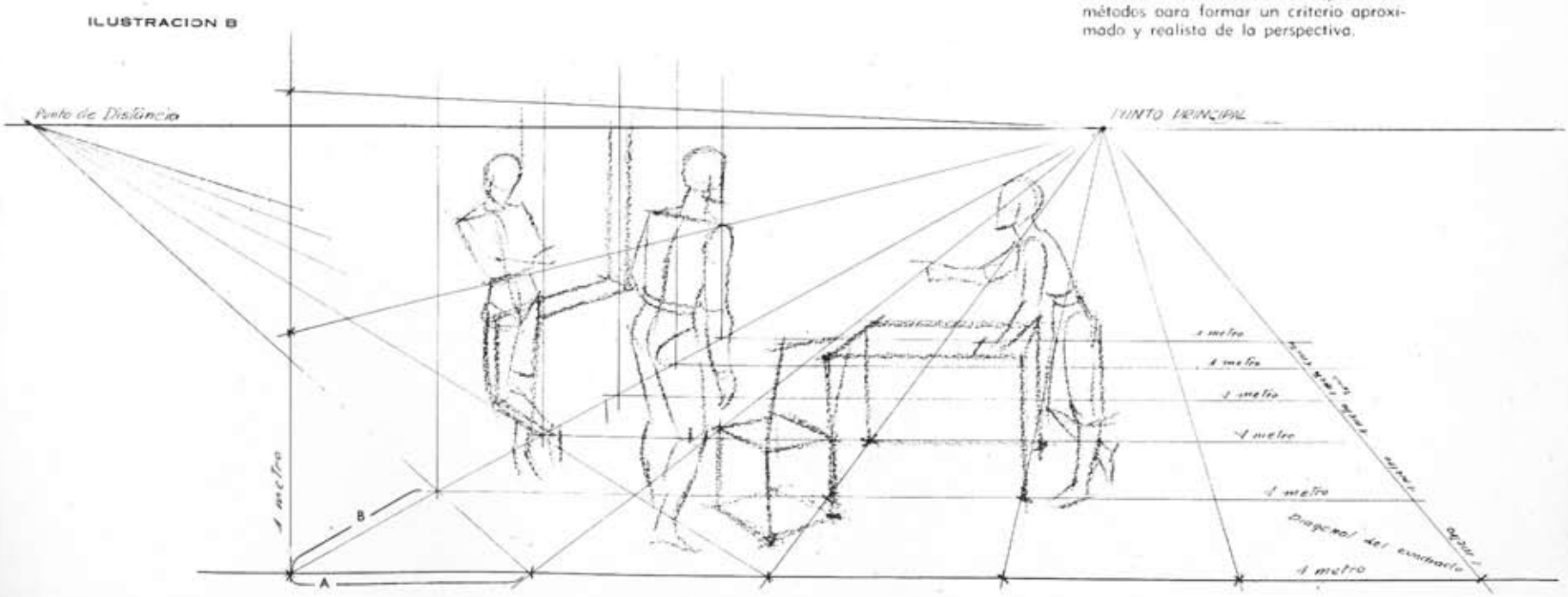
La Ilustración **B** presenta el mecanismo íntegro para el planteo de **cualquier** escena en perspectiva. Un punto de fuga Principal; otro punto de fugas para las rectas que cruzan el cuadro a 45 grados (Punto de Distancia). Como estas últimas son diagonales (la distancia A es igual a la distancia B) puede medirse en profundidad y dibujar un patio de cuadrados de cualquier dimensión. Sobre la guía que nos proporcionan sus baldosas se levantará con precisión la escena; muebles y personajes. Con una pared lateral dividida también en cuadrados de igual dimensión se podrán establecer las alturas necesarias.

Es importante tener en cuenta que el Punto de Distancia (punto de fuga de las rectas a 45 grados) debe colocarse lo más alejado posible del Punto Principal y a ambos lados **equidistantes.** Si se colocan muy junto del Punto Principal, la perspectiva resultará muy deformada.

Las Ilustraciones incluídas en esta lección muestran los conceptos técnicos básicos del dibujo de perspectiva.

La observación del natural, y por otro lado, el análisis razonado de fotografías en las que se evidencian el horizonte y la dirección de los elementos, son dos métodos para formar un criterio aproximado y realista de la perspectiva.

ILUSTRACION B



ALBERTO BRECCIA

1 ILUSTRACION A 2 3

LECCION Nº 21

ILUSTRACION B

ILUMINACION

La intensidad dramática de una escena, la luz quemante de un sol abrasador o la alargada sombra en un amanecer, son en la Historieta expresiones gráficas que requieren conocimiento experimentado y técnica apropiada para su representación.

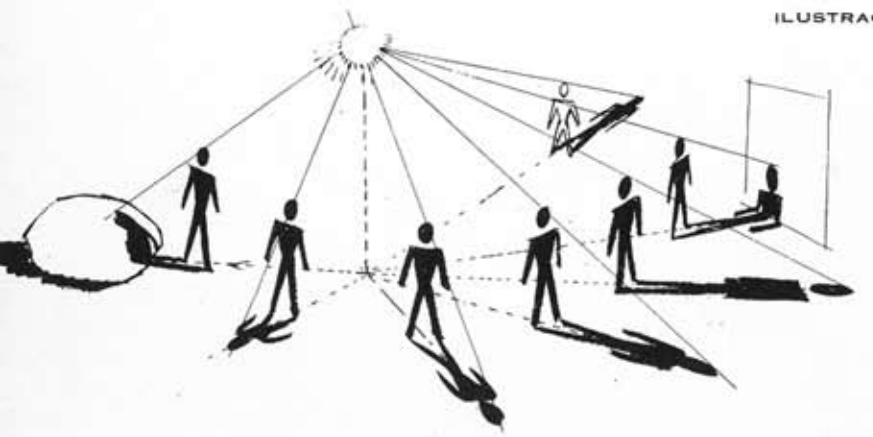
Se referirá aquí a los conocimientos necesarios para el dibujo acertado de las sombras. Como siempre, se recomienda la observación directa, ya sea de los efectos de la luz natural, como de la artificial, haciendo estudios a lápiz, en los que se tratará de definir claramente las zonas de luz y sombra.

Los **rayos** de la **luz artificial** se deben considerar en forma radiante porque provienen de una fuente luminosa artificial y cercana. Ilustración B. Ejemplos 1 y 2. En cambio los **rayos solares** (luz natural) deben considerarse de trayectoria paralela, porque su punto de irradiación está en el infinito.

↑

La luz proviene de un **foco artificial** y desde él parten los rayos. Para fijar las sombras se trazará una recta perpendicular hacia abajo y otra hacia el extremo del objeto. Desde el punto en que la perpendicular toca el piso, se traza otra línea recta hacia la base de la figura, continuándose hasta la intersección con la línea que llega desde el foco. Queda así un triángulo, del cual el lado que apoya en el piso será eje de la sombra del objeto.
Esta es una solución simplificada y la forma de la sombra **es aproximada.**
Cuantos más puntos existan de la figura proyectada hacia el suelo, más perfecta será la sombra.

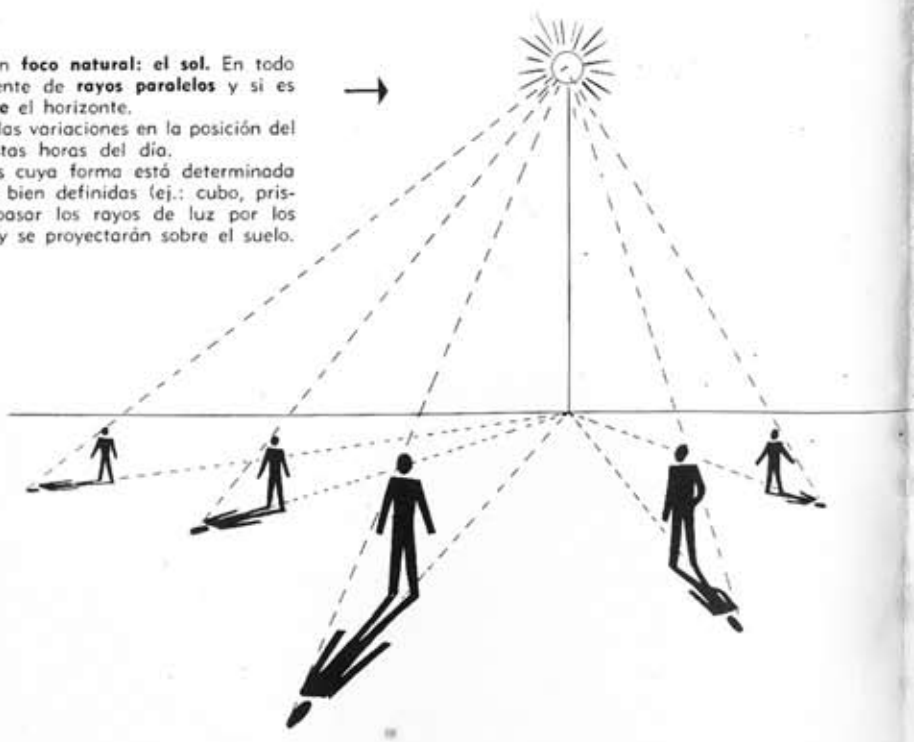
↓



→

La luz proviene de un **foco natural: el sol.** En todo caso se considera fuente de **rayos paralelos** y si es visible se hallará **sobre** el horizonte.
Se debe recordar que las variaciones en la posición del sol representan distintas horas del día.
En los cuerpos sólidos cuya forma está determinada por vértices y aristas bien definidas (ej.: cubo, prisma, etc.) se harán pasar los rayos de luz por los puntos más salientes y se proyectarán sobre el suelo.

ILUSTRACION C



ILUSTRACION C

4

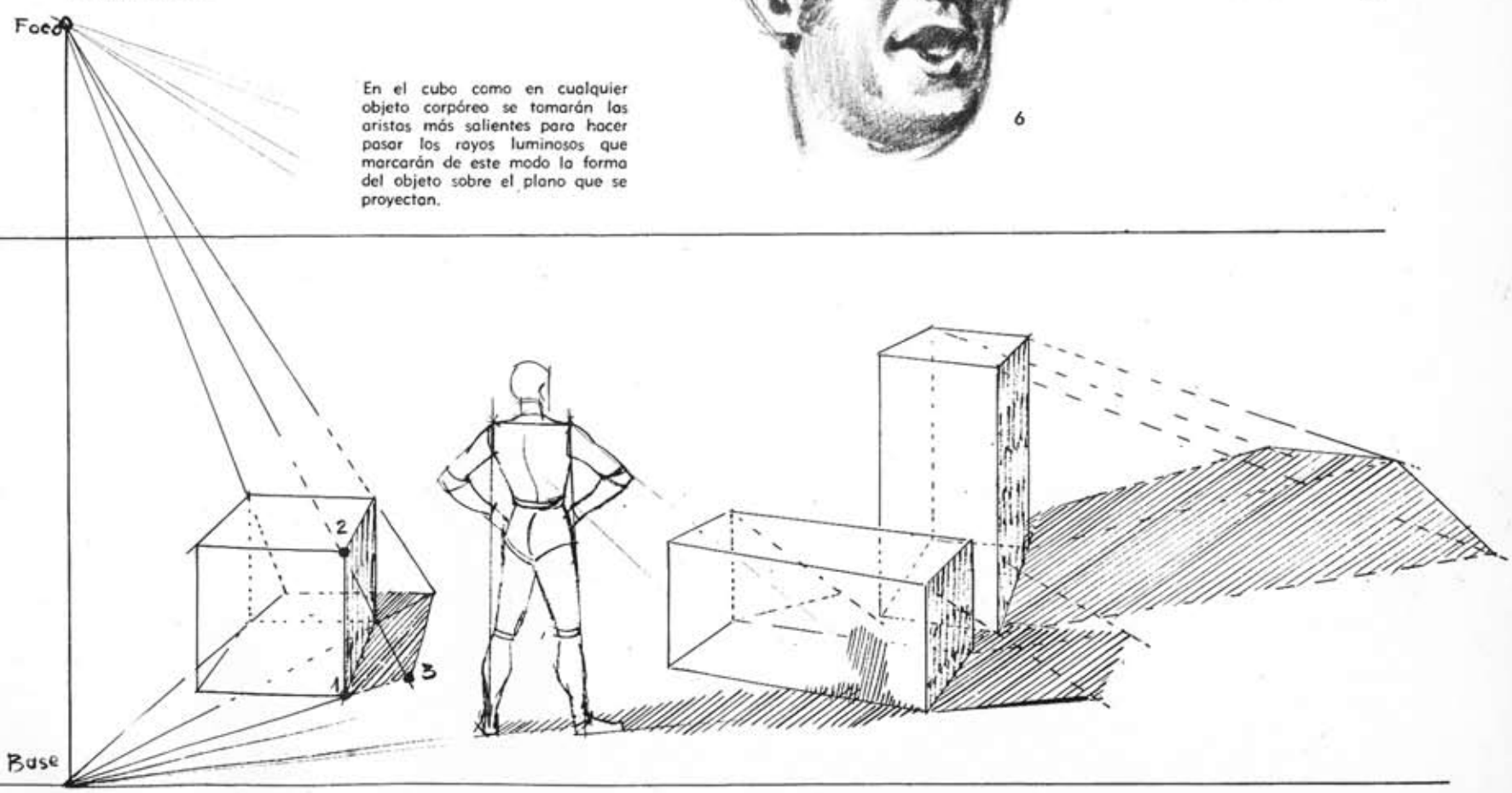
ENRIQUE VIEYTES

Cuando la luz invade un cuerpo, lo hace visible del lado que lo ilumina, del otro estará la sombra **(sombra propia)** Ejemplo 4. Si ese objeto está cerca de un plano, la luz en su recorrido dará sobre él y refractará sus rayos en sentido contrario, invadiendo en forma más o menos débil la sombra propia **(reflejo)** Ejemplo 5. Jamás se dará al reflejo la misma intensidad de la zona iluminada directamente. Ejemplo 6. Por el contrario conviene en la mayoría de los casos no considerarlo para evitar confusión, y perder efecto de relieve.

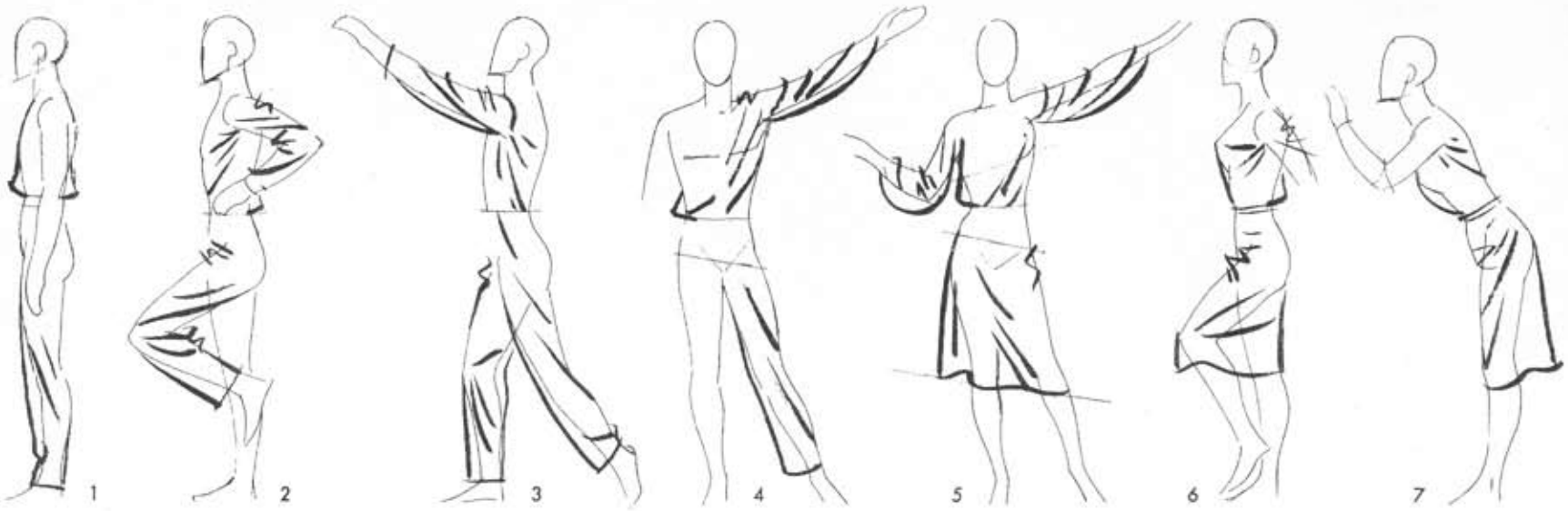
5

6

ILUSTRACION D



En el cubo como en cualquier objeto corpóreo se tomarán las aristas más salientes para hacer pasar los rayos luminosos que marcarán de este modo la forma del objeto sobre el plano que se proyectan.



ILUSTRACION A

LECCION Nº 22

ILUSTRACION B

La posición normal de la manga es hacia abajo. Cuando el brazo se extiende hacia adelante la arrastra, tirando las costuras del hombro.
En el movimiento hacia atrás se producen arrugas en sentido opuesto.
Todo el secreto reside en estudiar y comprender mediante dibujos razonados del natural los movimientos de la vestimenta sobre el cuerpo.
Por ejemplo, los breeches son ajustados y el pantalon amplio.
La diferencia es visible y la amplitud de las arrugas lo demuestra.
La rodilla "tira" de tal manera que el pantalón se adhiere atrás y en los costados, sobrando adelante.

VESTIMENTA

La figura humana se presenta en todos los casos vestida. Por lo tanto puede considerarse al **ropaje** como parte integrante de la figura.
El ropaje acompaña a la figura en todos sus movimientos, acusando los músculos en sus principales relieves. En otros casos dando énfasis a la acción por medio del dibujo de los pliegues.
Puede establecerse un número de situaciones "clave" para comprender el movimiento del ropaje y para ello deben considerarse los elementos que intervienen. Estos elementos son: A) Calidad de la tela. B) Corte y costura. C) Peso. Si se considera que una manga o una "pierna" de pantalón son **"tubos" de género;** que ese "tubo" está sujeto a lo demás por medio de costuras que le impiden mover sus "bocas" libremente, podrá imaginarse mejor los efectos que un brazo o una pierna producirán al moverse o flexionarse dentro.
Primeramente, en posición normal, la manga cae desde el hombro sin producir pliegues. No así el pantalón que al no estar cortado en "forma" Figura **1,** el empeine del pie, lo arrastra un poco quebrándose en la parte anterior.
En los movimientos que siguen se observa el efecto del arrastre de codos y rodillas que producen pliegues en forma radiante, adhiriéndose a la articulación por un lado; y sobrando género en la parte opuesta (Figuras **2, 3, 4,** y **5**).
Deben considerarse también los efectos producidos por el peso de la tela o caída (Figuras **5** y **7**). En el caso de las telas livianas o en las polleras pueden decirse que los pliegues se producen, tanto por los movimientos como por el peso de la tela. (Figura **7**). Todos son ejemplos de la ilustración **A**.

ILUSTRACION C

En las mangas, sobrará tela por delante de la articulación y faltará en el codo, desde donde parten como rayos, los pliegues de la tela.

ENRIQUE VIEYTES

1

2

3

ILUSTRACION D

4

4

5

1. - Camisa de tela delgada; pliegues finos y variados.

2. - Abrigo de seda acolchado; pliegues "inflados" y pequeñas arrugas en las costuras.

3. - Abrigo de tela gruesa; pocas y amplias arrugas, sensación de consistencia pero no de rigidez.

4. - Vestidos de telas livianas; arrugas "airosas" con sentido realista y decorativo.

5. - Piloto, tela de seda o gabardina consistentes, arrugas "quebradas".

ILUSTRACION E

6

6
En estos ejemplos se puede ver el efecto que producen los "tubos" libres o sujetos en su parte inferior.

7
El último ejemplo es ilustrativo del efecto que el aire y la violencia del movimiento producen en las ropas. Son dos elementos que se agregan al problema; es decir inercia del vestido e incapacidad de acompañar el movimiento del cuerpo y el efecto de la atmósfera al ser penetrada violentamente.
Uno y otro efecto hacen que el tejido se adhiera en la parte frontal o delantera, produciendo sobrantes en la parte posterior.

7

ILUSTRACION A

LECCION Nº 23

LA NATURALEZA

Alguna parte de cualquier Historieta, habrá de desarrollarse en medio de la naturaleza y en muchos casos tendrá funciones de personaje; en el momento que describa el clima o acompañe el momento espiritual que vivan los personajes, dando alegría primaveral o dramatismo invernal consecuente con la acción.

La observación directa y la documentación, son pues de absoluta necesidad para representar la Naturaleza, y dar el realismo requerido.

El cuaderno de apuntes tendrá muchos dibujos de paisajes, en los cuales los árboles ocuparán el principal lugar, desde el momento que son ellos, los principales actores en la naturaleza y los más difíciles de recordar, dada la cantidad de especies diferentes.

A propósito: los apuntes tendrán doble intención; primero, cumplir un deseo de práctica y segundo, **apuntar** los detalles de la especie, para su posterior aprovechamiento en el cuadro de la Historieta.

El archivo contará con fotografías de paisajes representativas de todos los climas, pensando que cuantas más se posean, más seguridad se tendrá al encarar los dibujos.

Es importante también un buen razonamiento para lograr la exacta expresividad de un paisaje. No se harán árboles desnudos en verano; o troncos perfectos y con muestras de poda en la selva; o especies tropicales en las zonas frías. El paisaje debe ayudar al guión en la descripción, a tal punto que no sea necesaria la aclaración escrita.

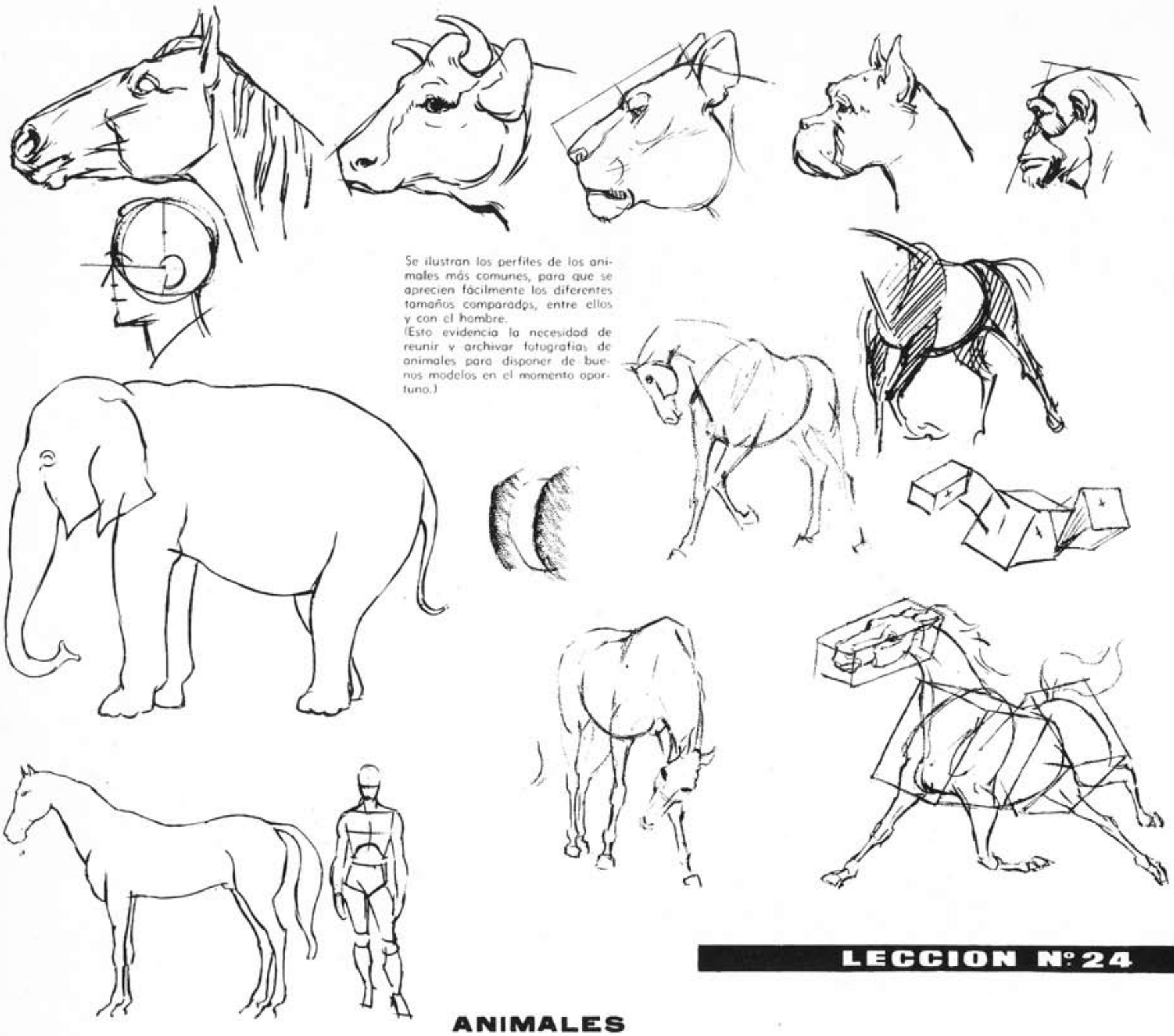
1. - Naturaleza exuberante, crecimiento apretado de todo clase de especies, arbustos de hojas grandes y decorativos, palmeras y lianas signo inequivocó del trópico.

2. - No necesariamente ha de estar presente la nieve para expresar el paisaje frío. Las especies coníferas y su crecimiento irregular, debido al castigo del viento, los troncos caidos o desgajados, indican la inclemencia de la zona.

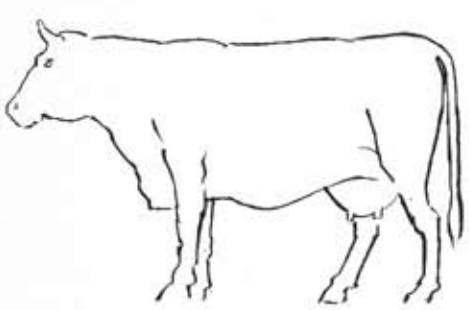
ILUSTRACION B

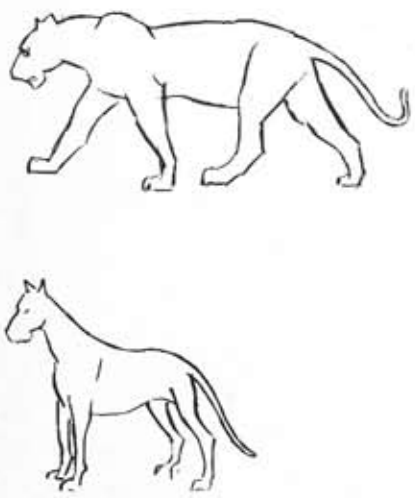
3. - Tomando como base un tipo de árbol común, se distinguen aquí tres ejemplares que indican características de nacimiento y vida, y por ende ubican al espectador.
El primero es un árbol cultivado; el segundo pertenece a zonas desérticas y castigadas por vientos implacables; el tercero es el árbol silvestre de zonas templadas, librado al capricho de la naturaleza.

4. - Desierto fértil o pampa húmeda. Clima sub-tropical produce campos verdes y arboledas compactas, verdaderos oasis en algunos casos.
Los árboles bien desarrollados indican clima benigno y las nubes, la regularidad de las lluvias.
5. - Desierto árido. Arenoso, pétreo, seco; en su suelo no crece nada útil, y si alguna planta se desarrolla un temporal, tarde o temprano la destruirá.
El cielo sin nubes, o con nubes alargadas (estratos), puede acentuar el dramatismo del paisaje.



Se ilustran los perfiles de los animales más comunes, para que se aprecien fácilmente los diferentes tamaños comparados, entre ellos y con el hombre.
(Esto evidencia la necesidad de reunir y archivar fotografías de animales para disponer de buenos modelos en el momento oportuno.)





LECCION Nº 24

ANIMALES

En realidad, el estudio de la **anatomía comparada** no es necesaria en el comienzo de la carrera profesional. Por innecesario no se quiere determinar que dicho conocimiento no haga falta en el bagaje de un buen dibujante. Pero también es cierto que una gran cantidad de conocimientos no pueden virtualmente adquirirse en los pocos años del aprendizaje. Por ello se considera más lógico y prudente el formar un extenso archivo de fotos e ilustraciones de los distintos animales. Este archivo debe incluir documentación de los movimientos, músculos, proporciones y acción de los distintos animales, en forma clara

Método de práctica

Dos círculos, uno para el pecho y otro para la parte posterior del cuerpo y un "barril" entre ellos; es una fórmula que dará muchas satisfacciones al principiante que lo practique. Para ello deberá observar la proporción y forma general y luego la cabeza en particular; la proporción del largo del cuerpo y de las partes.
La cabeza puede ser reducida a un círculo para la parte superior, que incluye los ojos y una forma oblonga para el área de la boca y mandíbula. El estudiante puede seguir los pasos de estos ejemplos y practicar con otros animales, siguiendo este método, pero siempre teniendo fotos o dibujos como referencia. Esto puede dar una idea clara acerca del planteo en el dibujo de animales en general. Pero también será fundamental para el estudiante que aprenda a diferenciar. Es muy probable que a primera vista no distinga mucho la diferencia, pero a medida que progrese en el estudio y la observación, descubrirá importantes **variantes** en cada animal.
Para una práctica más eficaz se deberá visitar el zoológico —si se vive en una gran ciudad– y se tomarán croquis de distintas familias de animales

En el capítulo III hallará el alumno la clave de toda la técnica de realización. Partiendo de la base inamovible de la "Simplicidad", se dan casi todas las posibilidades que caben hasta el "punto justo de enriquecimiento" gráfico y expresividad necesarios.

Esto es tratado con bastante extensión porque indudablemente es un tema, en principio, difícil de comprender en toda su importancia.

En general el estudiante tiene tendencia a la acumulación de elementos, a la complicación innecesaria de trazos, originada en el deseo de expresar la mayor cantidad de "cosas" en un solo cuadro, o en una sola figura.

Pero en todo momento debemos recordar que dibujar es de por sí, simplificar. Y es bien sabido que no podemos pretender jamás apresar con nuestro lápiz o con todo un arsenal de colores, la tremenda cantidad de detalles que la naturaleza y cada cosa en particular presenta. Solamente para visualizar cualquier objeto o una figura, debemos recurrir a métodos de síntesis que nos permitan la comprensión de su forma, de sus luces, de sus sombras, del movimiento que efectúa. Captar la forma general y particular, demostrar el volumen, dar el movimiento adecuado, vivaz y natural, interpretar la vestimenta, adecuar el ambiente componiendo todo dentro del cuadro, es un tremendo complejo, que presenta muchas dificultades.

El estudiante comprenderá que si además se pretende dar un "realismo absoluto" el intento se convertirá en una empresa imposible, descabellada y lo que es peor, inútil, por muchos motivos.

El primero porque la acumulación indiscriminada de detalles pueden llevar a "enterrar" virtualmente lo que se necesita demostrar con toda claridad, para ser captado y comprendido por el espectador.

En segundo lugar las historietas deben ser expresadas a través de una técnica que las haga fácilmente reproducibles. En la mayoría de los casos se emplea la técnica de tinta, el blanco y negro absolutos, que reduce al mínimo las posibilidades de una expresión detallada y rica en matices de toda índole.

Por ello trataremos en este capítulo y en los sucesivos, de estudiar a fondo todas las posibilidades, vistas a través del trabajo de varios artistas, agotando las explicaciones sobre cada punto y obra expuesta, demostrando lo que está bien y lo que está mal. Mostraremos además, las distintas formas de usar la luz y la manera técnica de expresarla, utilizando distintos procedimientos que el dibujante estudiará y adaptará según lo acepte su propio temperamento.

Asimismo, se estudiarán los procedimientos adecuados para demostrar las distintas calidades de los materiales de los objetos, de la vestimenta, de las cosas, es decir las texturas, en el afán de proveer medios adecuados para definir o destacar elementos entre sí y también decorar el cuadro, que de otra manera podría aparecer un tanto pobre. De este afán expresivo surgen dos tendencias que indudablemente encontrarán eco en unos y otros estudiantes; la tendencia REALISTA y la forma de expresión EFECTISTA.

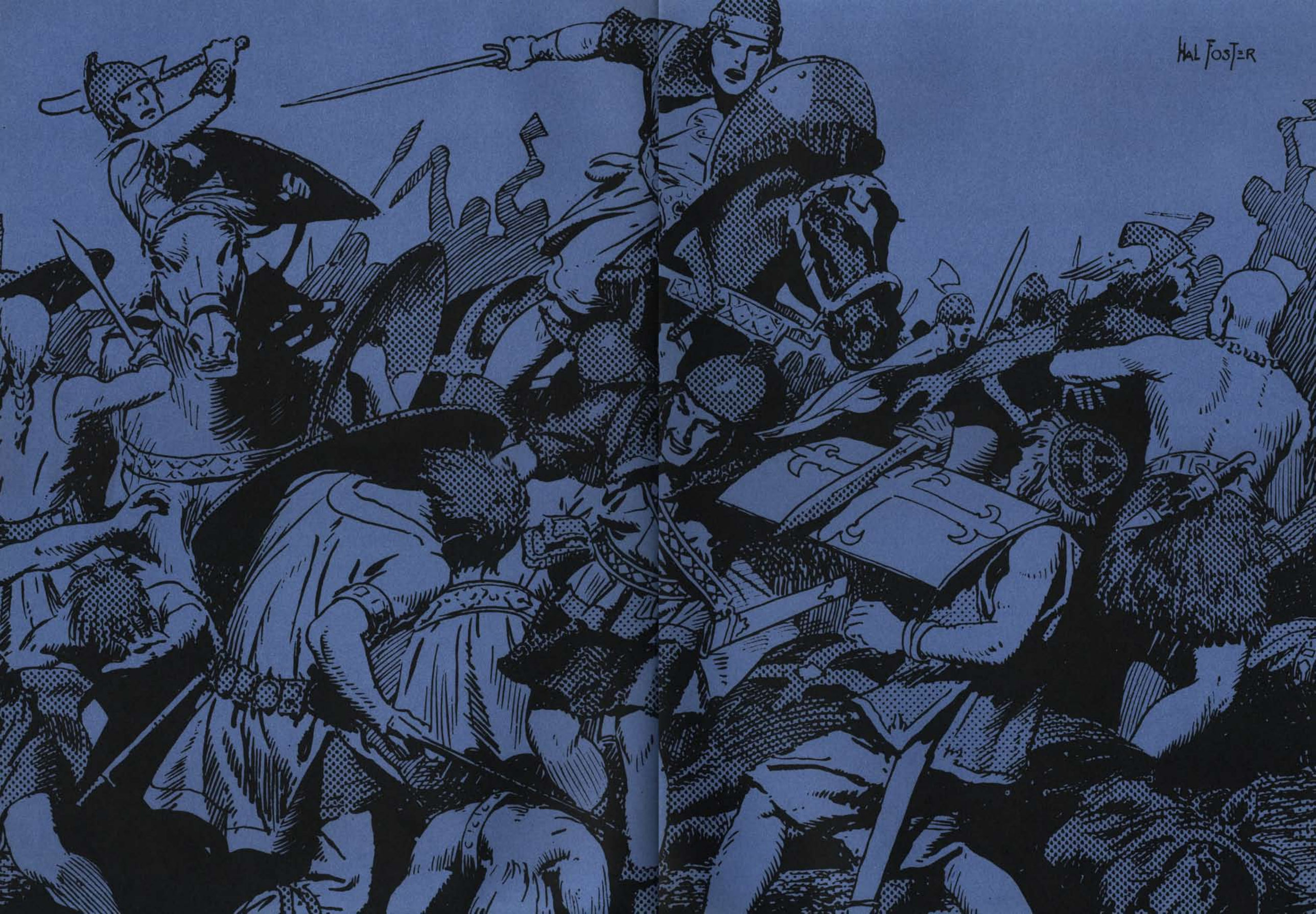
En el primer caso la técnica se ajusta a la descripción más o menos minuciosa de la forma real, interpreta los volumenes, las luces, las sombras, las calidades de los materiales; el movimiento y la expresión de los personajes, respetando la anatomía y adecuando los trazos y las líneas a la exacta descripción de cada cosa.

Como ejemplo de esta tendencia podemos señalar a Arturo del Castillo, cuya técnica depurada y perfecta nos recuerda a los grabadores antiguos, como Gustavo Dorè, adaptando sus trazos a las necesidades y posibilidades del dibujo moderno.

Entre los creadores de la otra tendencia se encuentra Hugo Pratt quien, basándose en un dibujo expresionista y una técnica sin mayores complicaciones, a veces casi ingenua, consigue efectos de una sorprendente fuerza expresiva.

Entre estos dos representantes de ambos modos o estilos, se hallan los que usan de ambas formas, como Breccia, Vieytes, Haupt, Mottini, Freixas, quienes adaptan su técnica a los requerimientos del tema, desarrollando su estilo con total libertad y en todo caso respondiendo a su propia personalidad.

En resumen: que todo intento de transportar detalladamente la realidad de la naturaleza, los hombres y las cosas, al dibujo, necesariamente ha de tropezar con las dificultades emanadas de la complejidad de las mismas y de la técnica, a la fuerza, simple de la historieta. De las particularidades de esta misma técnica obligada (tinta china en blanco y negro); y de las distintas personalidades surgen nuevos estilos que aportan una visión de las cosas y los hechos que constituyen nuevas realidades, exclusivas del "mundo de la historieta".

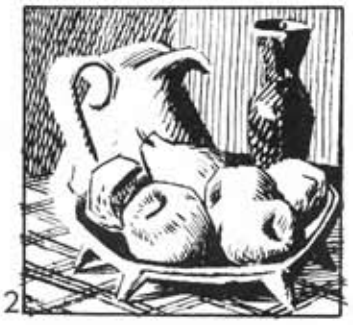

HAL FOSTER

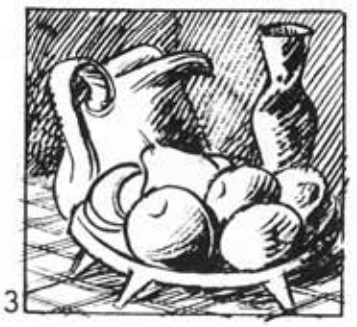
LECCION Nº 25

LINEA Y TONO EN LA TECNICA

En el Libro Primero de este Tratado se han aclarado las características de la línea y el tono. En este Libro Tercero se las analizará bajo otros aspectos.
La Técnica de tinta requiere **simplicidad.**
Las necesidades de justeza y precisión para la reproducción mecánica de los dibujos de tinta y las necesidades gráficas que requiere la Historieta, han contribuído poderosamente a conformar una técnica simple. Se origina así una expresión artística en la cual los elementos principales del dibujo se presentan breves y los pequeños matices son de carácter secundario, o sencillamente prescindibles.
Estos tonos intermedios se deben empujar hacia uno u otro extremo de la escala tonal, empleándose los tonos breves elegidos para aumentar el **interés, volumen** y **claridad** de la composición.
Es decir que luego que se ha realizado el delineado de las formas, el dibujo a tinta será valorizado con el agregado de los tonos.

1


2


3

ILUSTRACION A

1 - Dibujo en línea valorizada.

2 - Previo estudio y agregado de los tonos se eliminan aquellos contornos ya innecesarios y se procede a dar tono y calidad a cada elemento.

3 - Este ejemplo, sin mayor orden, muestra un procedimiento confuso y "duro", con técnica "sucia".

ENRIQUE VIEYTES

DANIEL HAUPT

1

2

ILUSTRACION B

1 Buena simplificación. - Cada elemento tiene la calidad necesaria.

2 Interpretación confusa y sobrecargada; con disminución de la calidad de los elementos.

1 - 3/4 de sombra y 1/4 de luz en total.

2 - 1/4 de sombra y 3/4 de luz en total.

3 - 1/2 de sombra y 1/2 de luz en total.

ALBERTO BRECCIA

ILUSTRACION A

ILUSTRACION B

LECCION Nº 26

SIMPLIFICACION DE LUZ Y SOMBRA

El claroscuro

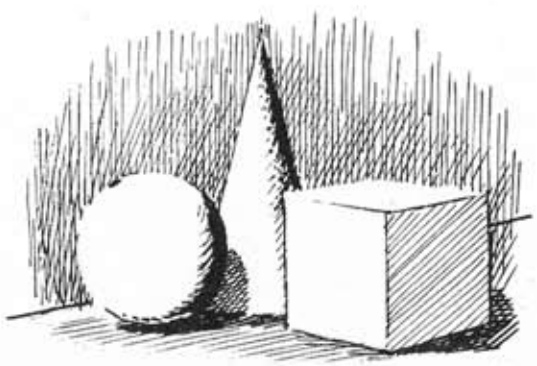
Ya se sabe que los tonos en la técnica de tinta, son los matices de la luz y sombra. Como existe una necesidad de abreviar estos matices los dibujantes de Historietas usaron una simplificación de luz y sombra denominada **"claroscuro"**

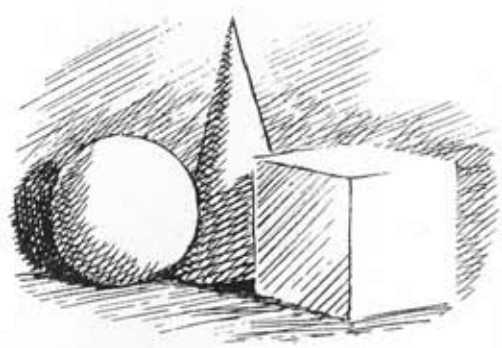
Para entender su efecto el estudiante debe imaginar un mundo arbitrario que consista solamente en claros y oscuros; en sombras plenas y en planos completamente iluminados, sin matices intermedios de sombras. Una buena práctica es tomar fotos y observarlas, para determinar cuáles partes se clasificarían como **claras** y cuáles **oscuras.** La Ilustración B presenta gráficamente este problema.

Este extraño método tiene un gran valor para el estudiante, pues lo llevará luego a clasificar drásticamente los tonos y, principalmente contribuirá a formar su instinto de simplificación. Una vez que se haya acostumbrado a ver un mundo de blancos y negros no se sentirá inclinado a detenerse en medios tonos.

ILUSTRACION C

ENRIQUE VIEYTES





← 1 - Cuanto mayor sea la iluminación se hacen necesarios más detalles, porque el ojo ve más cosas.

ILUSTRACION D

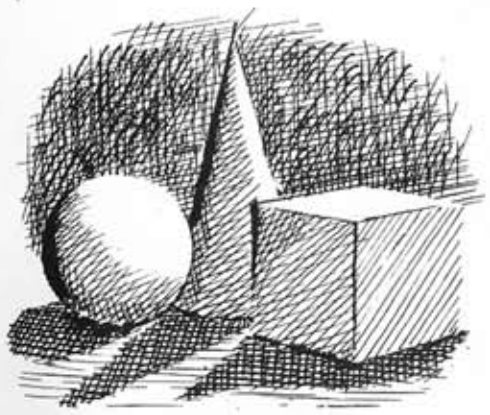
← 2 - La escena nocturna se obtiene eliminando detalles dentro de las zonas oscuras. (Claroscuro violento).

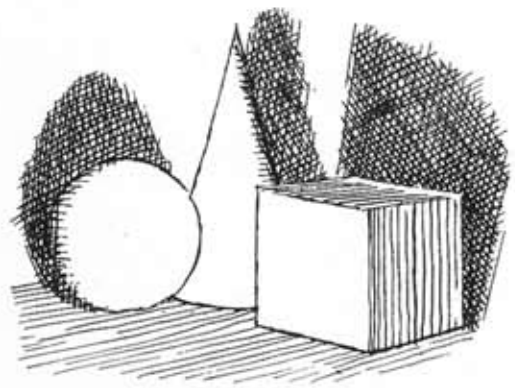
Claroscuro y agregado de un tono

Los dibujos simplificados en claroscuro, son dibujos rígidos, violentos en sus contrastes, sin la gracia de los matices tonales que suavizan los extremos. Pero tienen un gran valor efectista y demuestran lo que pueden técnicamente obtenerse por el camino de la simplificación.
El resultado de un dibujo de claroscuro será una estructura tonal desnuda, pero si los espacios están inteligentemente distribuídos, y se agregan unos simples toques espaciados de medios tonos introducirán en el dibujo un efecto increíble. Obsérvese atentamente este proceso en la Ilustración **E.**

Distintas claridades

En estas páginas puede apreciarse, en el modelo constituído por un cubo, un cono y una esfera, cómo se obtienen por medio de los dos valores, distintas variaciones de las claridades. La ubicación del tono oscuro da el efecto de iluminación que se quiere obtener.
Para este criterio el estudiante deberá analizar las diferentes apariencias que sufren los objetos con el cambio de luz, descubriéndose así que el ángulo de proyección de la luz desempeña un papel importante. Si el estudiante entiende bien este factor podrá conseguir que sus sombras cobren expresividad.





ILUSTRACION E

[60] CARACTERISTICAS DEL TONO

HUGO PRATT

1 ILUSTRACION A

2

LECCION Nº 27

ILUSTRACION B

1

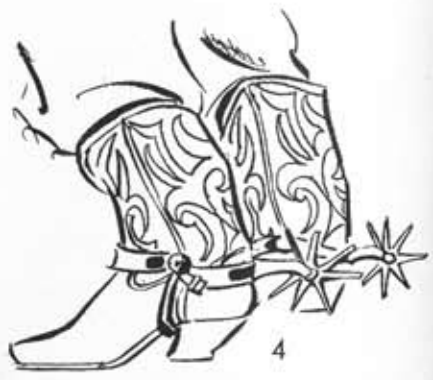
ENRIQUE VIEYTES

2

EL COLOR

Ya se sabe que una de las tres características del tono es el **"color".**
El "color" es utilizado generalmente en la técnica de tinta para enriquecer o realzar el dibujo. Este "color" lo constituye el dibujo de una tela, el negro de una camisa, los detalles y adornos de los elementos, el tono de color de las cosas, etc.
El "color" puede ser interpretado técnicamente en forma **realista** o **decorativa.**
El "color" realista es efectuado bajo el siguiente criterio. Si se observan los objetos cada uno tiene su tono propio, llamado también "color local". La técnica realista interpreta, de acuerdo al "color" real del objeto y al tono sugerido por la luz y la sombra. Además se logra un efecto realista cuando se dibujan los tonos como "se ven", en lugar de como "son".
El "color" decorativo, en cambio, es inventado y no sugiere volumen; es decir es chato. En este temperamento la libertad es mayor. Se seleccionan los tonos requeridos y se compone a la necesidad del dibujo en forma arbitraria. (Ilustraciónes **B** y **D**).
En las Ilustraciones se muestran varios tonos de "color" decorativo.

3

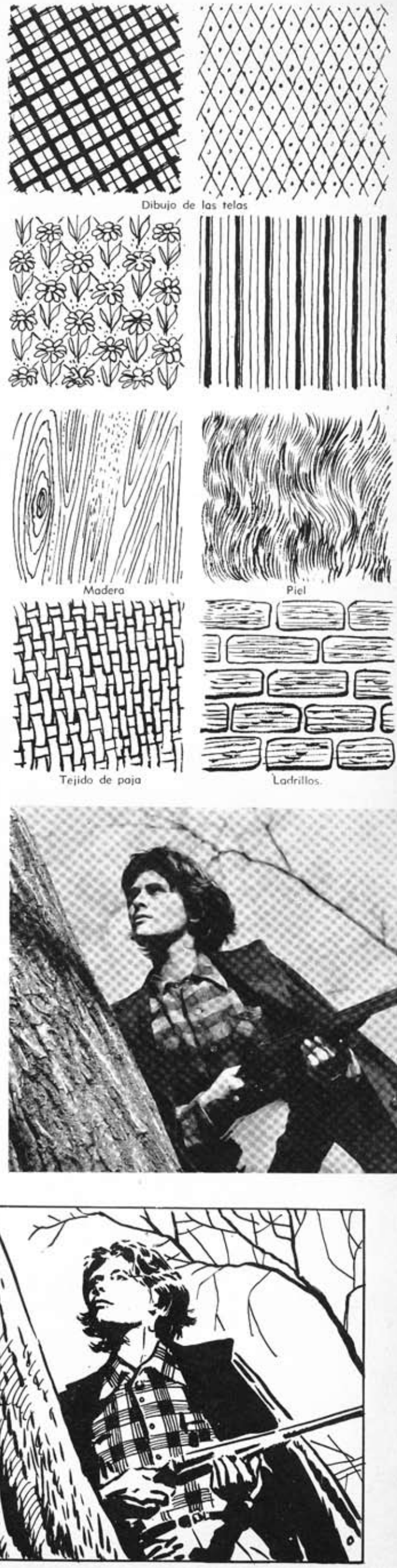


4

ILUSTRACION C

ENRIQUE VIEYTES

Estos tonos deben ser practicados y en base a los mismos, el estudiante deberá inventar otros. Siendo las líneas y tonos el único medio de expresión es lógico que se agoten todos los recursos técnicos para que el cuadro tenga vida y animación. En el ejemplo **2** de la Ilustración **A** puede verse cómo los detalles de color, **animan el dibujo y le dan mayor vitalidad.** Pero como todas las expresiones técnicas del dibujo a tinta, su uso no debe extremarse, es decir los tonos de "color" deben usarse con mucha economía, pues si el dibujo está recargado de estos tonos, quedará confuso y ningún elemento se destacará.



ILUSTRACION D

5

6

ILUSTRACION A

El mayor interés fue obtenido dando vitalidad y efecto decorativo por medio de los recursos del "color" en pluma.

Las distintas calidades están evidenciadas por medio de la interpretación simple de sus texturas.

Estas calidades o texturas, deben ser estudiadas a fondo, bajo dos métodos: a) del natural, b) observando las soluciones de los buenos artistas.

ILUSTRACION B

Una adecuada cantidad de recursos técnicos para representar estos efectos es absolutamente necesaria, pero deberán ser resueltos con el máximo de economía.

A

LECCION Nº 28

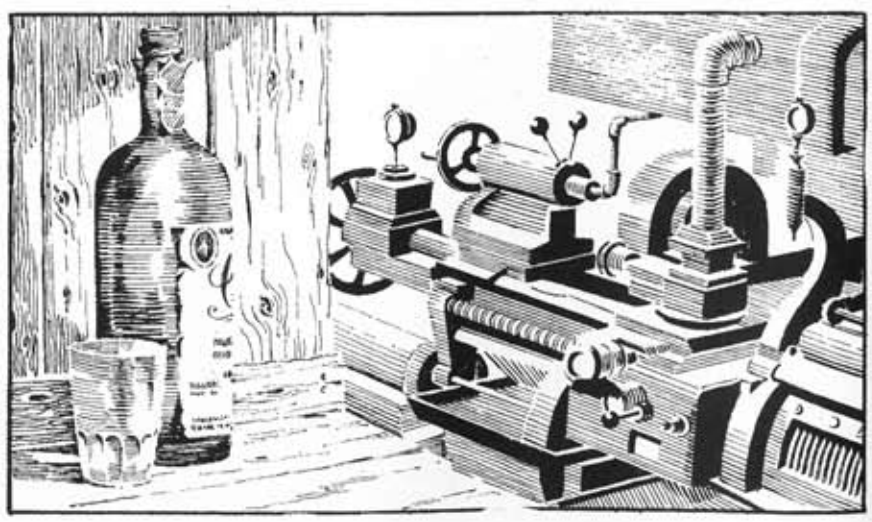
LA TEXTURA

Otra importante característica del tono es la **textura;** es la representación técnica de la superficie o calidad del elemento.
Aquí es necesario aclarar la diferencia entre **"color" y textura.**
El "color" es un recurso técnico para componer el dibujo o destacar algo. La textura sirve para el mismo fin pero expresa además el tipo de material. (Ver la Ilustración **A).**
Para resolver las calidades o texturas se deberá analizar si las mismas son brillosas u opacas, ásperas o lisas, etc. Por ejemplo en el caso del automóvil negro, la brillante superficie no aparece uniformemente negra, lo que daría una textura opaca, sino que se realza por los brillos de la superficie del coche (Ilustración **D).**
La representación de la textura también puede hacerse de dos maneras. En forma **realista** o **decorativa.**
TECNICA REALISTA: Trata de imitar la verdadera sensación del material. La representación técnica a tinta de las texturas, es uno de los aspectos más difíciles, por lo cual es aconsejable practicarla por medio de croquis del natural. Ilustración **C**).
TECNICA DECORATIVA: Interpreta las texturas en forma libre, tratando de lograr un "efecto" de las mismas. Busca el aspecto decorativo y sugiere la textura de manera **personal.** En la Ilustración **C** se evidencian las dos técnicas en la solución de las texturas.

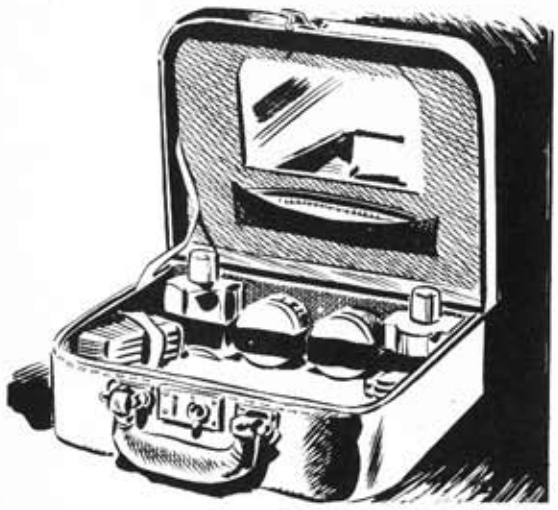
E

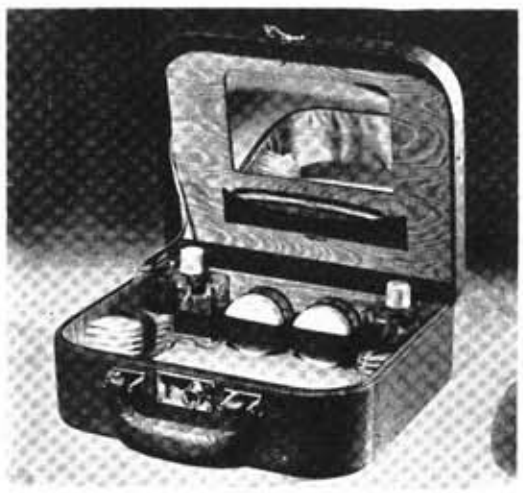
ILUSTRACION C

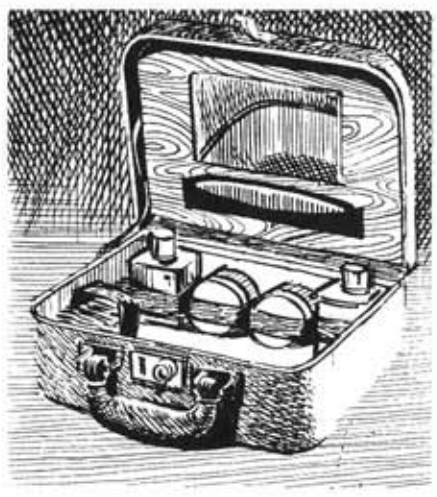
TECNICA EFECTISTA.

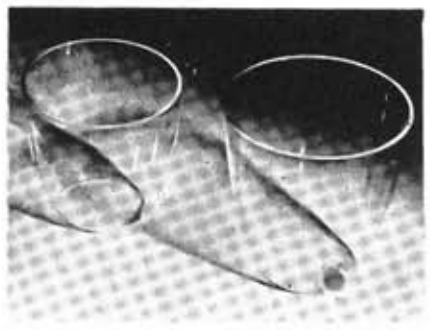


TECNICA REALISTA.

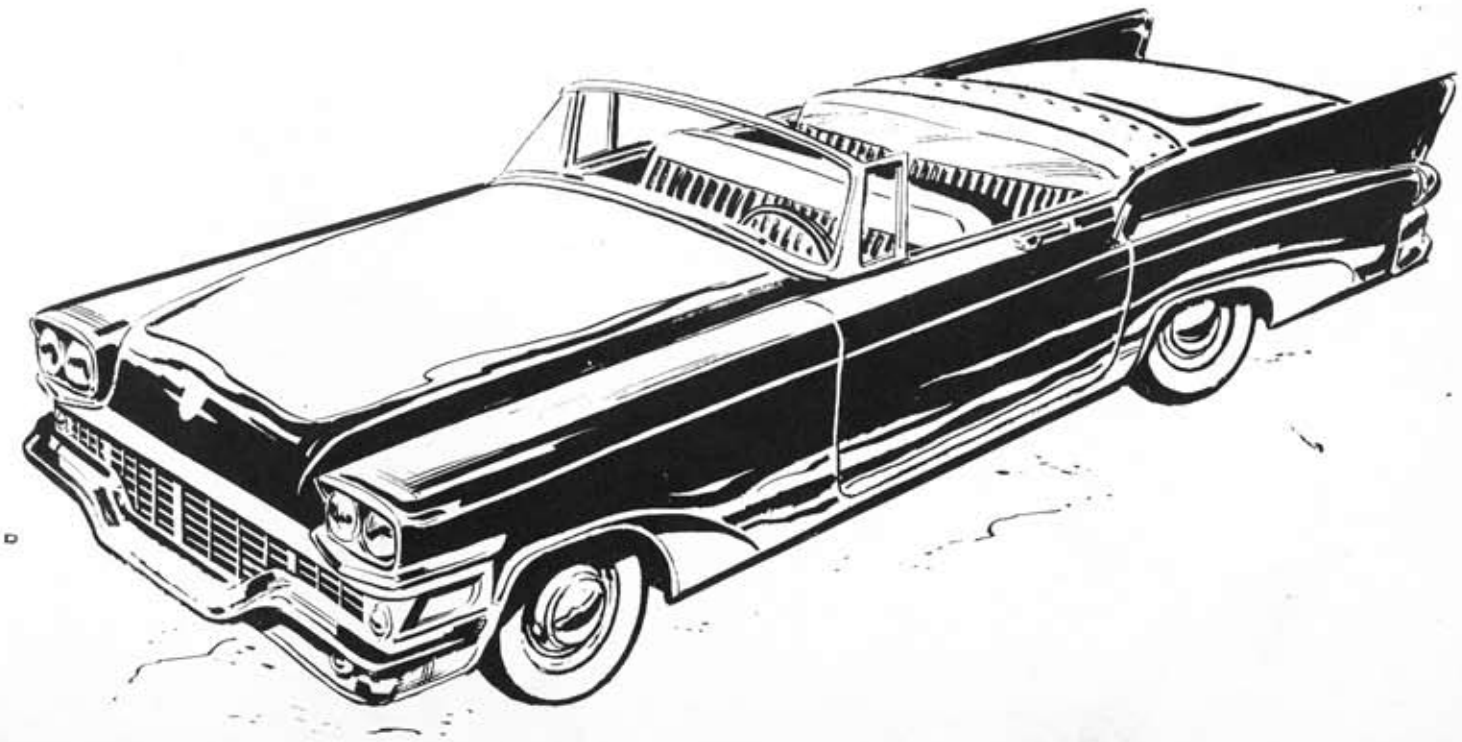








ILUSTRACION E



ILUSTRACION D

ILUSTRACION A 1 ARTURO CASTILLO 2 ALBERTO BRECCIA

1

2

ILUSTRACION B

ENRIQUE VIEYTES

LECCION Nº 29

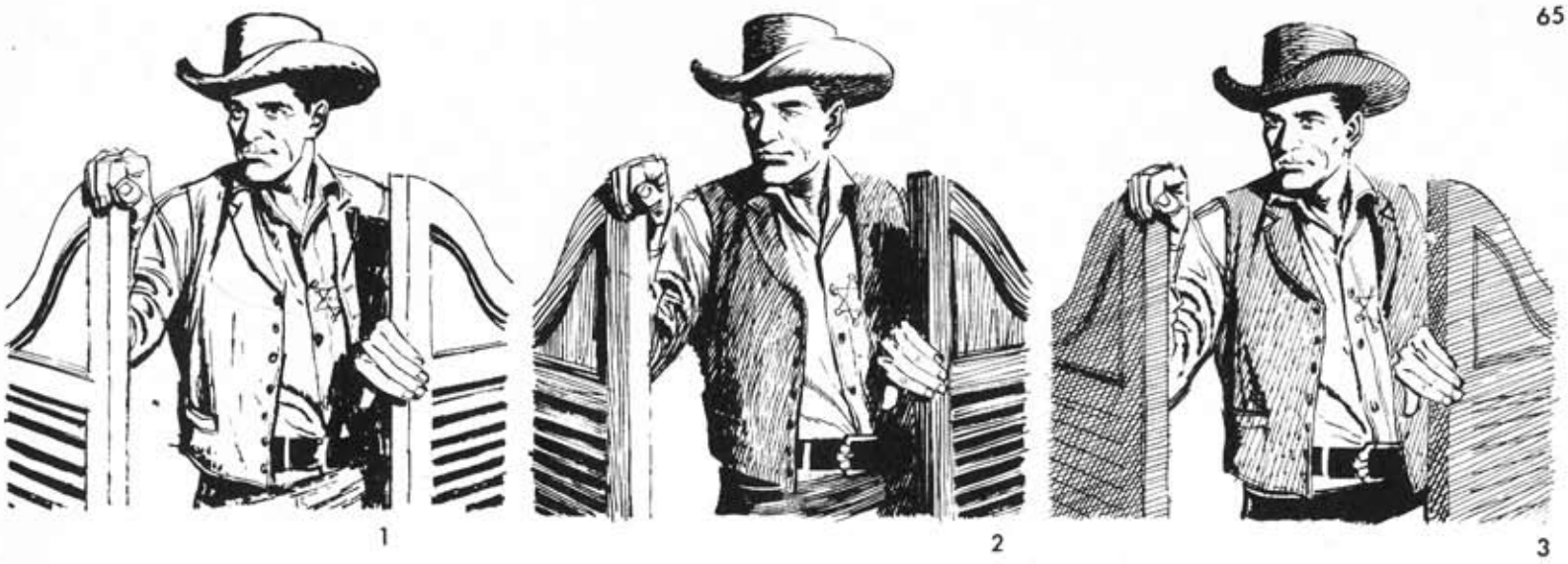
EL TONO GRADUADO

El volumen por la luz y la sombra

Además del "color" y la textura, la tercera característica del tono es la representación **del modelado por la luz y la sombra.** A diferencia de las dos primeras características que pueden ser representadas por medio de tonos chatos, esta interpretación puede ser efectuada sólo por medio del **tono graduado,** también llamado "tono modelador". Ilustración **A**

Diferencia de los tonos graduados y chatos

Para ver gráficamente este específico ejemplo, obsérvese en la Ilustración **B,** la diferencia existente entre los ejemplos **1** y **2.**
El ejemplo **1** muestra una técnica donde el dibujo adquiere un volumen producido por la disminución de la luz, en su recorrido hacia las sombras; mientras que el ejemplo **2** muestra la técnica del tono "chato", donde no existe el volumen evidente y realista del primer ejemplo.
El tono "chato" es un **tono pasivo,** que se emplea para destacar algo en el conjunto o para valorizar y separar sus partes constitutivas. Sugiere la luz y sombra por la diferencia de las intensidades de tonos.
El tono graduado es un **tono activo** que envuelve a todo el conjunto y da por resultado el efecto de corporeidad y profundidad. Por lo general este recurso es evitado por los dibujantes de Historietas. Exige una técnica complicada y por lo tanto peligrosa para una buena reproducción. Pero ofrece tanto realismo al dibujo, que quien la domina no puede escaparse de ella.



1 2 3

4 5 6

ILUSTRACION A ENRIQUE VIEYTES

7

HUGO PRATT

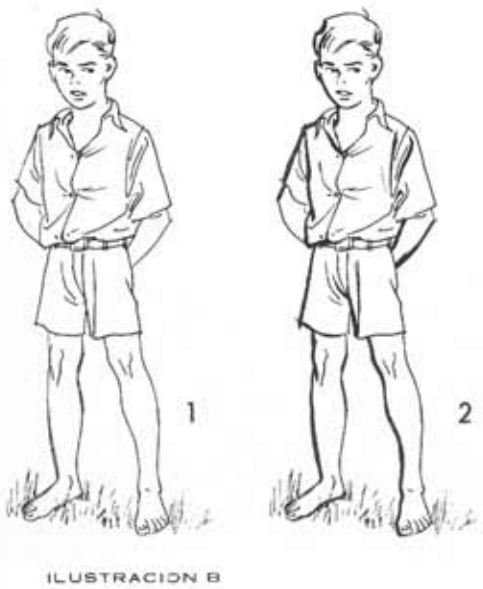
LECCION Nº 30

PASAJE

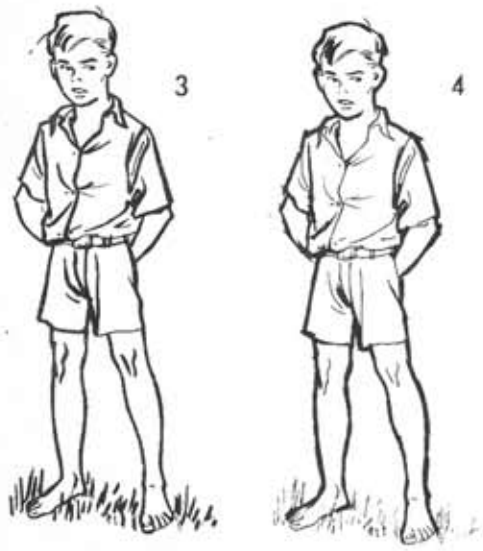
El modo o la forma de interpretar la naturaleza por medio de la técnica de tinta tiene otras posibilidades interesantes.
Para lograr atmósfera y profundidad en los dibujos se unen los claros y oscuros en planos comunes, **eliminándose la línea del contorno.**
Para interpretar bien el pasaje, será necesario que el estudiante tenga el criterio bien afirmado de que las líneas son una invención para dibujar las formas y no existen materialmente. Partiendo de este concepto se comprenderá que las luces y las sombras son las que dibujan los objetos y las cosas, entremezclándose con las zonas que les correspondan (Ilustr. **B**).
En los dos casos de la Ilustración **A**, el estudiante podrá observar cómo se ha prescindido de ciertas líneas para **"fundir"** los valores de luz, sombra y medio tono, y conseguir pasajes entre ellos.

ILUSTRACION A

LECCION Nº 31



ILUSTRACION B



TECNICA DE LA LINEA

Línea gruesa (pincel)

Se estudiará ahora la línea en su relación directa con el **estilo.**
La particularidad más interesante de la línea gruesa es que puede **trasladar** el tono a la línea. En la Ilustración **A** y en los ejemplos **1** y **2** puede verse cómo, con un pincel Nº 2, se han trasladado los valores de un dibujo de tono a un dibujo de línea.
La línea gruesa permite mostrar en forma evidente el trazo modulado y dar fuerza al estilo.
Una cuestión vital es cómo determinar en cada línea la placentera y natural dirección del trazo. El mismo hay que dirigirlo en la dirección que exprese mejor el modelado y la textura del objeto.

Línea fina (pluma)

Hay ciertos detalles tan delicados que no se prestan para interpretar con la técnica de la línea gruesa. El uso de la pluma otorga mayor personalidad a la técnica y sus trazos tienen más **carácter.**
Esta técnica tiene ciertas limitaciones. Cuando hay que realizar un amplio sector de tonos, la pluma resulta generalmente muy lenta. Para lograr una técnica rica, es importante obtener, con la línea fina, trazos de distinto **valor** y **"color".**

Combinando ambas técnicas

Muchos estilos se han destacado por la buena armonización de ambas técnicas.
El propio dibujo dicta cómo deben ser combinados los trazos.
En ciertas áreas grandes con texturas lisas, el trazo grueso a pincel puede ser el más indicado. En otras áreas que piden por el detalle o por texturas realistas el trazo fino puede ser ideal.
IMPORTANTE: La unidad del estilo requiere dar importancia a **una** sola de las dos técnicas.

ILUSTRACION C

LECCION Nº 32

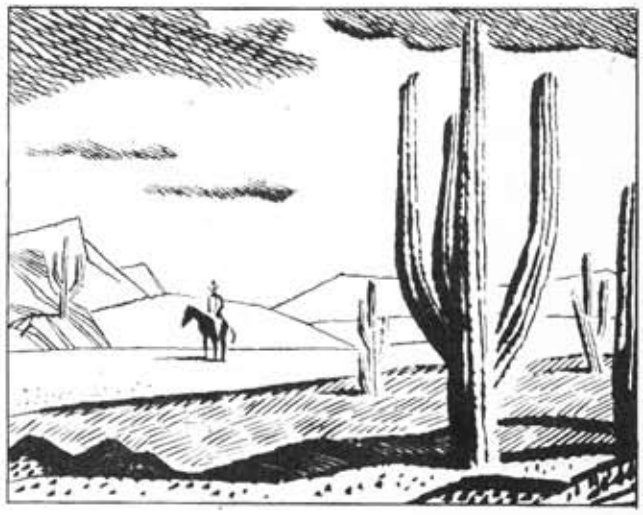
LA DISTANCIA

La distancia "disminuye" los elementos en sus dimensiones, en sus valores, y "también en su acción".
Si el estudiante estuviera en un campo y a pocos metros de él se derrumbara un árbol a tierra, este incidente le impresionaría. Pero si ve caer el mismo árbol desde varios kilómetros de distancia, apenas atraería su atención. Así sucede en un dibujo.
La profundidad en un cuadro puede dividirse en tres zonas: 1) Primer plano, 2) Media distancia, 3) Distancia.
Primer Plano: Se tienen aquí los contrastes más fuertes de tono o las líneas más expresivas y "pesadas".
Media Distancia: En esta zona, la diferencia de tonos no debe ser grande; casi todos se parecen y las líneas se suavizan. Es el sitio para expresarse con suavidad.
Distancia. Aquí no existen los detalles sino las grandes y más importantes formas. Lo demás se elimina. La distancia es el plano que se hace menos visible y evidente en los trazos y tonos.
Si se respetan estas tres zonas es posible obtener un adecuado efecto de profundidad sobre un papel chato. Las graduaciones de tono y la valorización de líneas, técnicamente lograrán la distancia.

1 - Efecto de perspectiva o distancia por medio de la valorización de líneas.

ILUSTRACION D

2 - Acentuación del efecto por el empleo del tono (color y textura).



ILUSTRACION E

ILUSTRACION F

En este ejemplo se puede apreciar el correcto empleo de todos los recursos de la técnica en la representación de la distancia. El vigoroso primer plano destaca el "color" y la textura de las prendas y objetos. La figura de segundo plano, si bien está tratada con algunos detalles acusa la distancia por disminución de valores. El tercer plano, evidentemente alejado, compone el efecto de profundidad deseado.

ILUSTRACION A

Pincel seco; una buena parte no graba, la otra se empasta.

PROBLEMAS DE REDUCCION

Hermosos dibujos aparentemente bien concebidos y realizados pueden resultar un fracaso total en el momento de su publicación, si no han sido tratados convenientemente, previendo su reducción.
Es sabido que los dibujos "originales" se hacen por lo general a mayor tamaño que el de la reproducción.
Asimismo las imperfecciones en general también reducen luego, y las líneas se afinan haciendo más delicado el trabajo. Pero es fundamental en todos los casos calcular la reducción que sufrirá el dibujo, teniendo en cuenta los peligros siguientes:

Diferencias de tamaño de los espacios interlineales.

Los ejemplos representan reducciones exageradas, con el fin de demostrar claramente los problemas.

Desorden en el trazado.

Sobrecargo de adornos.

En la reproducción de este "original" y las tres reducciones se puede observar: 1º) Las pequeñas líneas del cielo y la espalda, por ser demasiado delgadas, desaparecen en la reducción. 2º) Las líneas que forman el tono de la sombra del sombrero y el chaleco, por estar demasiado juntas y ser demasiado gruesas, se transforman en un plano oscuro. 3º) La parte del frente del chaleco y el brazo se unen porque no fueron bien diferenciados los dos elementos.

ILUSTRACION B

ARTURO CASTILLO

Los trazos excesivamente finos tienden a desaparecer. **(1)**
Las líneas muy juntas, se unen formando una sola. **(2)**
Un tono hecho sin prudente separación de las líneas que lo forman pueden reproducir como un negro pleno. **(3)**
De un trazo poco definido o de pincel seco puede perderse el 50 %. **(1)**
Debe mantenerse la unidad en la separación de los trazos del reticulado. No pueden hacerse con una separación en un sitio y otra en el resto. **(2)**
El desorden del trazado de las líneas si bien es muy temperamental y bonito de ver en el original, es funesto en la reducción. **(3)**
Un cuadro sobrecargado de adornos y detalles que aparentemente es claro en conjunto oscurece al reducir de tamaño. **(4)**
Las líneas, como todos los elementos del dibujo, reducen en igual proporción; unas por ser muy finas se pierden, las otras tienden a engrosar en la medida mínima que permite el grabado tipográfico o hueco. **(5)**
Cuando más puro sea el trazo, menos peligro a desaparecer o de-ensuciarse tendrá. **(6)**
Debe pensarse también que el grabado, casi siempre de zinc o aleaciones más o menos blandas sufre aplastamiento en sus partes más delicadas (líneas, pequeñas rayitas, puntos, etc.), imprimiendo como verdaderas manchas. **(7)**
El dibujante debe pensar también que cuando su trabajo ha terminado queda expuesto a una serie de procesos cuya vigilancia queda fuera de su alcance.
Si no toma todas las precauciones a fin de evitar estos riesgos y otros que pueden provenir de factores varios como, calidades de papel, tintas de mala calidad, etc., verá con desesperación, todo su esfuerzo malogrado.

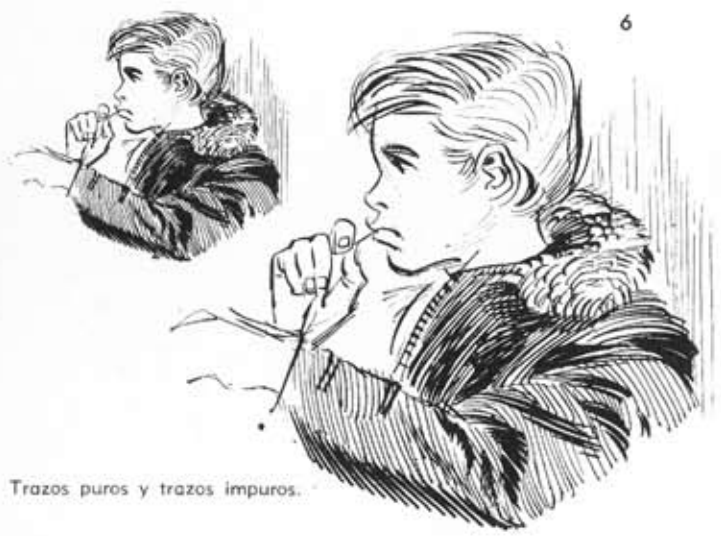
ENRIQUE VIEYTES

5

Unas líneas desaparecen, otras engordan.

7

Grabado aplastado o golpeado.


6

Trazos puros y trazos impuros.

Técnica simple, efectista. Por la economía y pureza de trazos, admite reducciones máximas, sin perjudicar los detalles.

ILUSTRACION C

HUGO PRATT

ILUSTRACION A

Se han simplificado las "texturas", colores naturales y el juego de la luz y de la sombra y no obstante está sobradamente el mismo escenario.

LECCION Nº 34

INTERPRETACION DEL ESCENARIO

La infinidad de elementos naturales y manufacturados por el hombre y que componen el escenario donde él vive y actúa, deben ser interpretados en la técnica de tinta, tan solo por unos pocos trazos y tonos. Esta precariedad de medios técnicos convierte tanto a los dibujantes realistas como a los decorativos, en expertos para **eliminar** y **sugerir.**

Por lo tanto estos dos aspectos, que el estudiante debe comprender bien, introducen una modificación total en la forma de ver las cosas.

La Ilustración **A** muestra gráficamente estos dos aspectos de la interpretación técnica. Se han eliminado texturas, colores naturales y juegos de luces y sombras y no obstante se ha representado en forma muy simple el mismo escenario. Este es el método mental de colocar las líneas y los tonos con el objeto de conferir fuerza y claridad al dibujo.

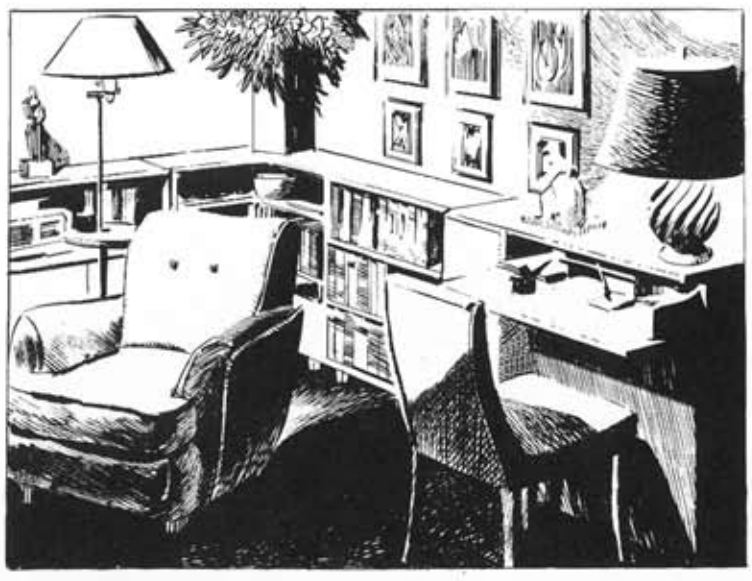
La fuerza y la claridad de una composición son factores indispensables para el proceso de reducción. Véase los ejemplos de la Ilustración **C.**

Es interesante ademas, cotejar las soluciones del escenario en la técnica **realista** y **decorativa** y decidir ya, cuál es la más natural al temperamento del estudiante. Ilustración **B**

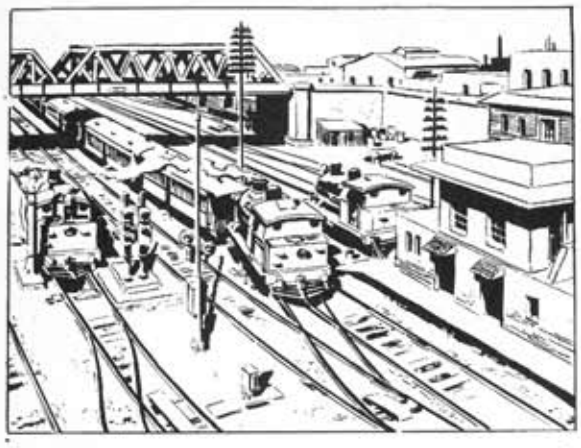
ILUSTRACION B

Si bien dibujar es de por sí, SIMPLIFICAR y ESTILIZAR la realidad, la forma de sugerir cada cosa en el escenario, puede ser muy distinta. Tanto en el caso de la casita, como en el del interior amueblado el tratamiento realista da una visión más acabada y representativa de los elementos, mientras que en la visión decorativa o efectista, se sugieren los mismos con recursos más plásticos, de mayor poder expresivo e impactante.

ILUSTRACION C

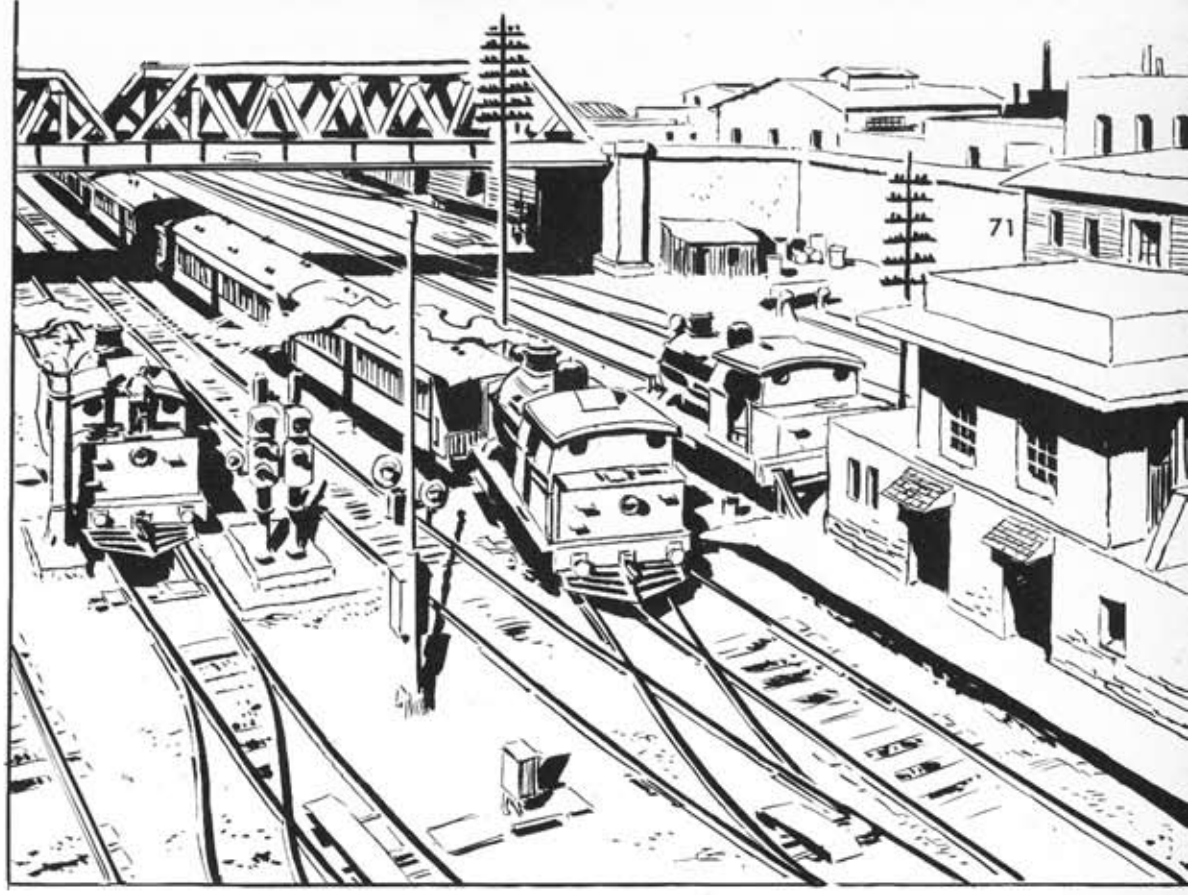


ILUSTRACION A



1

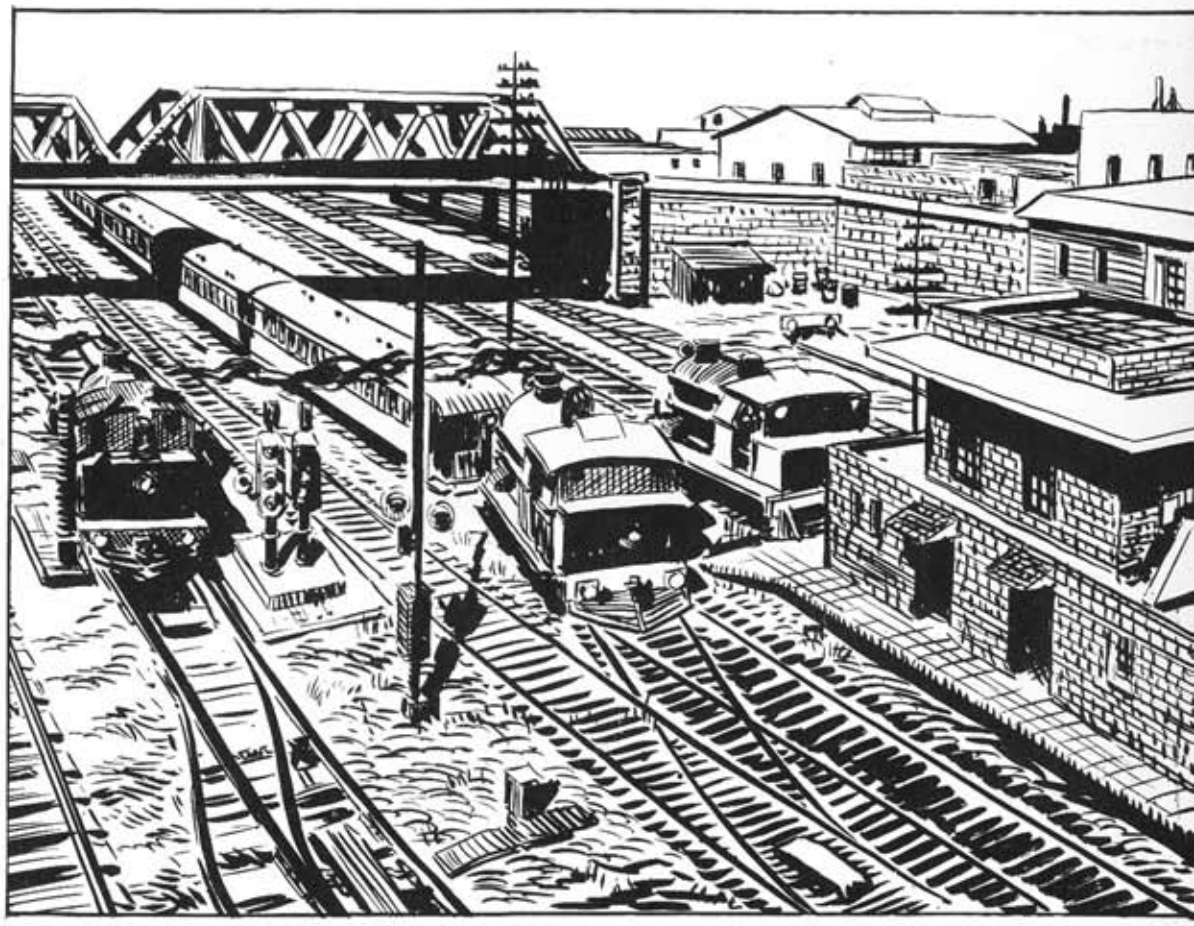
Dibujo "original" y "reproducción" reducida. Podria parecer que el original es pobre en detalles descriptivos, pero la "reducción" demuestra que lo dibujado alcanza para describir la escena sin necesidad de recargarla con exceso de detalles. Este exceso demostrado en el segundo ejemplo puede ocasionar también defectos en la reproducción, por "empastamiento" de las lineas.



JOAO MOTTINI

2

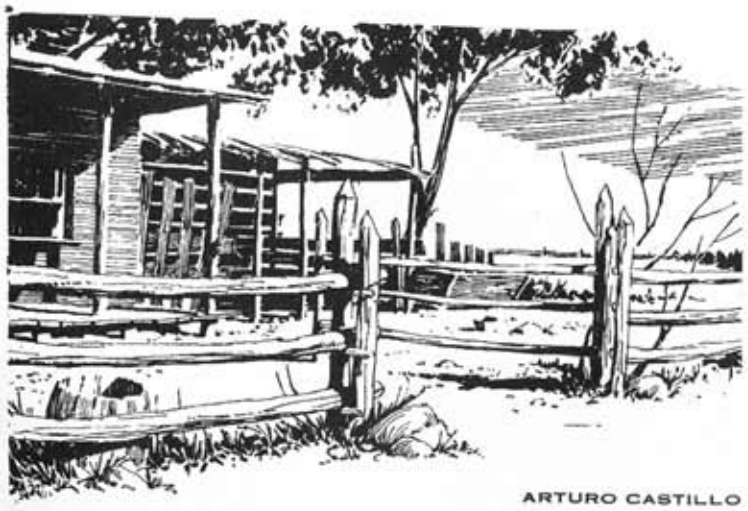
DANIEL HAUPT



ILUSTRACION B

La Técnica realista "describe" con todos los detalles las particularidades del escenario. (Ej. Del Castillo)

La Técnica efectista "sugiere" con pocos trazos cada elemento, dejando a la imaginación del espectador, completar el resto. (Ej. Pratt)



ARTURO CASTILLO

HUGO PRATT

LECCION Nº 35

ILUSTRACION A

INTERPRETACION DE LA NATURALEZA

ILUSTRACION B

Ya se ha dicho que, técnicamente el dibujante debe trabajar con una "paleta" muy breve de medios tonos. Si el estudiante analiza atentamente los dibujos a tinta reproducidos en estas lecciones, hallará que frente a la enorme cantidad de cosas y detalles de la Naturaleza, poco es lo que se dibuja y mucho lo que se hace imaginar, por medio de escasas líneas y tonos.

La misión técnica del dibujante no es copiar la Naturaleza sino interpretarla. Aprender a sugerir y no a llevar al papel una reproducción detallada de la realidad.

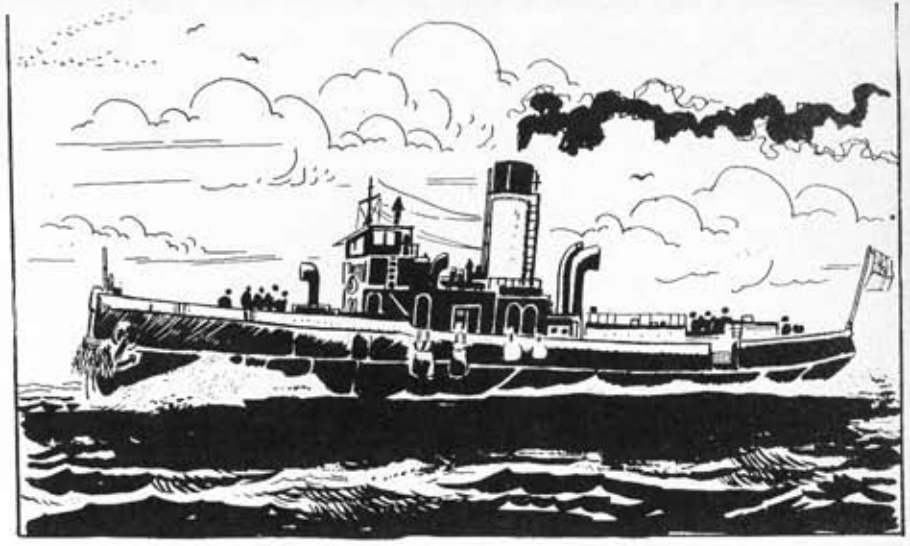
De la necesidad de emplear una escala tonal limitada surgió la característica propia del dibujo de tinta: el contorno.

Como se ha repetido anteriormente tal contorno es una invención, inexistente en la Naturaleza, pero muy hermosa e inseparable de la necesidad técnica.

Buena cantidad de estilos consisten solamente en delinear la Naturaleza en contorno. (Ilustración A).

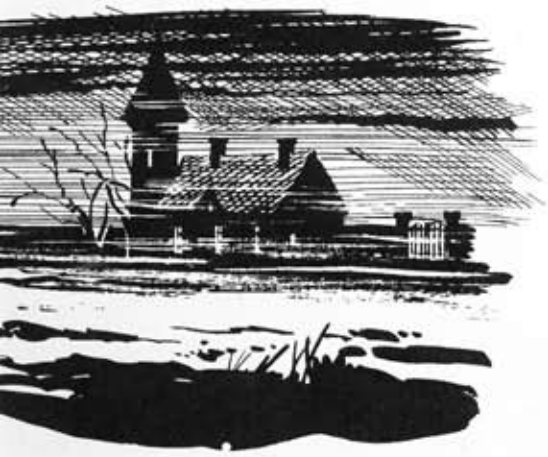
En el otro extremo, con tonos contrastados se sugieren los diversos elementos naturales (Ilustración B).

La interpretación de la Naturaleza también puede efectuarse con la técnica **decorativa o realista.** La primera la sugiere por efectos, mientras que la segunda por detalle.



ILUSTRACION C

Técnicas efectistas. Estos cinco pequeños dibujos demuestran procedimientos de resultados "efectistas".



ILUSTRACION D

En este caso era necesaria una descripción del paisaje respetando las tonalidades del cielo y el mar. Obsérvese la "aparente" desprolijidad de los trazados del tono y el buen resultado obtenido. También, el uso del blanco del papel como valor para destacar la espuma de la ola.

Freixas - Dibujo basado principalmente en el trazo nervioso y fuerte de la pluma. La presión es a veces violenta. Gran preocupación por los valores y texturas.

LECCION Nº 36

EL ESTILO Y LA TECNICA

La calidad del dibujo de Historietas está limitada por las dificultades de su reproducción en papeles de poca calidad obligando al dibujante a recurrir a medios muy simplificados en la técnica; a pesar de todo, estos pocos medios ofrecen muchas posibilidades y combinaciones, que si son aprovechadas y estudiadas inteligentemente puede dar lugar al nacimiento de una técnica acorde con el temperamento del estudiante.

Esta técnica o el empleo sistemático de recursos repetidos en líneas, tonos o claroscuros, adornos, etc., a lo largo de toda su producción es lo que se llama **"estilo".** El estudiante pues, carece en un principio de estilo, adquiriéndolo a medida que se va asentando en su "modo" de expresarse.

Este es el momento de hacer toda clase de experiencias con la pluma y el pincel, a fin de dominarlos enteramente.

Se ha visto ya cómo se procede en el delineado y cómo se consiguen distintas gamas de tonos. Pero el "gusto" del dibujante y su conocimiento profundo de la forma y el volumen de las cosas, puede llevarle a emplear estos elementos comunes de manera diferente y funcional, y surgir de ello, combinaciones armónicas, interesantes y propias.

Breccia - Eminentemente tiene un carácter decorativo en la armonización de rectas y curvas, que no buscan realismo sino un efecto (subjetivo) de fuerza. Valoriza con tonos chatos de distinta textura

Pratt - Preparación previa, sensible, abocetada con el pincel dando en primer término los contornos y volúmenes principales. Terminación con la pluma para dar ciertas texturas y pequeños detalles.

Haupt - Técnica estilizada, prolija, de línea precisa y calculada. Es realista y al mismo tiempo consigue un buen efecto decorativo.

Castillo - Es evidente la búsqueda de la realidad por medio de efectos de carácter formal. La técnica empleada trata de demostrar el volumen y la atmósfera. Poco sentido decorativo.

INTERPRETACION A TINTA

LECCION Nº 37

MODELOS VIVOS

Hay pocos dibujantes que pueden costearse un modelo permanente para resolver del natural sus dibujos. En el caso de poder obtenerse la colaboración desinteresada de familiares y amigos, puede encararse la interpretación a tinta con grandes posibilidades de realizar excelentes dibujos.
Muchos dibujantes emplean al modelo sólo para el boceto a lápiz. En este caso, los problemas más importantes de la figura como ser, movimiento, arrugas, planos de luz y sombra, son bien marcados a lápiz para que no ofrezcan dudas al interpretarse a tinta posteriormente.
El modelo es empleado no sólo por dibujantes de técnica realista sino también por los de técnica efectista (Ilustración **A** y **B**). En ambos casos los personajes son interpretados con el estilo propio del dibujante y no se supeditan al carácter real de los modelos.

DANIEL HAUPT

ILUSTRACION A

Los personajes han sido ajustados a las necesidades de un guión. Se respetaron las poses pero no el carácter.

ILUSTRACION B

En esta interpretación se ha tomado sólo la expresión del movimiento, pero no sus detalles ni el carácter de los modelos.

HUGO PRATT

Se ha aprovechado, en parte, el carácter de los modelos para crear propios personajes.

Se ajustó y depuró el ambiente y los efectos de luz.

ALBERTO BRECCIA

LECCION Nº 38

ILUSTRACION A

FOTOGRAFIAS

La experimentación técnica ideal es la que se realiza interpretando fotos.
El ejercicio de analizar y simplificar elementos y tonos superfluos en la etapa de estudios, da enormes posibilidades creativas luego en la etapa profesional.
Por ello hay muchos dibujantes de Historietas que usan la fotografía como un modelo insustituíble. También este modelo se presta, tanto para la técnica **realista** como para la **decorativa.**
En la técnica realista existe más respeto por el volumen de las cosas así como por el tono natural de ellas, mientras que la técnica decorativa falsifica tonos, colores y texturas, en beneficio de un dibujo expresivamente efectista, pero "chato".
En el caso de los tonos claros el dibujante puede elegir entre dos posibilidades. En primer lugar, arraigado en sí mismo el criterio de simplificación, eliminará el gris claro. En segundo lugar, cuando se decide a expresar ese matiz tonal podrá hacerlo en **forma indirecta;** es decir sugerirlo por contraste. Esta solución fué efectuada en los uniformes de los marinos (Ilustración **B**).
Los esquemas de las ilustraciones de esta lección detallan dos sectores donde están concentradas las características de cada técnica en la interpretación de fotos.

Técnica realista. - La fotografía fue aprovechada en sus menores detalles; pero el conocimiento y capacidad del artista "arreglan" y agregan otros, muy importantes.

Obsérvese el efecto de la luz natural sobre el cuerpo del caballo.

Técnica decorativa. - Aquí todo es relativo; el dibujo (las formas), y la iluminación.

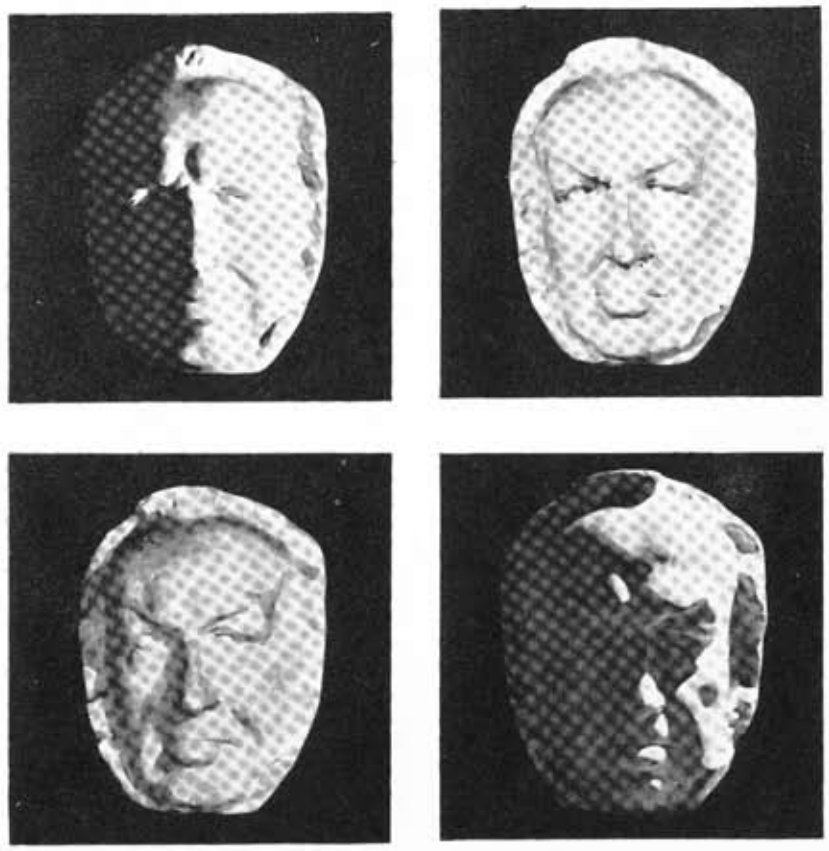
Para expresar el blanco de los uniformes se lo resolvió por medio del contraste, presentando el cielo negro.

ILUSTRACION B

LECCION Nº 39

ILUSTRACION A

ILUSTRACION B

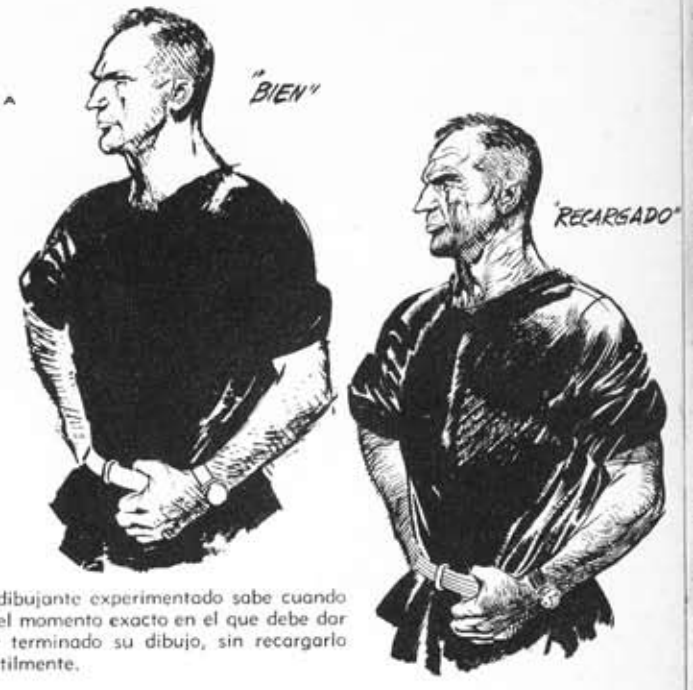


YESOS

El yeso es el modelo que comúnmente el principiante deja de lado y es el elemento que ha servido para preparar básicamente a los más grandes dibujantes del mundo.
Para la interpretación a tinta es muy recomendable por varios motivos. El yeso, como modelo, ofrece bajo una sola luz un demarcamiento perfecto de los planos. Puede iluminárselo fácilmente. Ilustración **B**
Es un modelo estático y el dibujante puede tomar todo el tiempo que desee para trabajar con él y estudiarlo bajo una técnica de síntesis y fuerza. Su falta de color, lo asemeja mucho al tono de los dibujos en blanco y negro.
Puede dibujárse cómodamente desde cualquier punto de vista.
Con un mismo modelo puede crearse una enorme variedad de tipos, con un poco de imaginación Ilustración **C).**

ILUSTRACION C

ILUSTRACION A



El dibujante experimentado sabe cuando es el momento exacto en el que debe dar por terminado su dibujo, sin recargarlo inútilmente.

LECCION Nº 40

REALIZANDO EL TRABAJO

Los dibujos a tinta deben efectuarse en forma fragmentaria. En el caso del óleo o la témpera, por ejemplo, es posible y hasta eficaz trabajar toda la superficie y perfeccionarla gradualmente. En la técnica de tinta esta posibilidad se limita e incluso los primeros trazos ofrecen un aspecto inamovible.

Todo esto demuestra la necesidad de "ver" claramente la composición antes de pasar a tinta y preveer con anticipación los pasos que se darán. ¿Por dónde comenzar el pasado a tinta? Esta es una pregunta común a todos los estudiantes. No existe un sitio determinado para comenzar. Muchos dibujantes comienzan su dibujo por alguna cabeza y otros por un sector superior de la izquierda. Pocos comienzan por la derecha porque es el revés de la dirección normal del trazo.

ILUSTRACION B

JOAO MOTTINI

ILUSTRACION C

Respecto al delineado, muchos comienzan por demarcar las formas por medio de la línea, en cambio otros inician el pasado a tinta manchando a pincel las sombras oscuras. La práctica ha demostrado que es más conveniente resolver primero la línea y luego los tonos.

En el pasado a tinta cada creador tiene en sí mismo un impulso temperamental cuyos dictados debe seguir.

Incluso en el caso de que el boceto a lápiz tenga una clara nitidez, el estudiante no seguirá sus contornos en forma automática o de calco; la interpretación a tinta debe ser libre. Los trazos de pluma o pincel deben tener su vida propia y no deben desvirtuarse, por respeto excesivo al trazo de lápiz.

Cuando se considere que el trabajo ha llegado aproximadamente a sus dos terceras partes, tómese un momento para hacer una pausa y valorar. En esta altura del trabajo, sucede a menudo que unos pocos trazos o tonos añadidos con justeza y criterio dan el toque definitivo y vigoroso. Muchas veces el no detenerse a tiempo malogra por exceso un trabajo bien comenzado, como se muestra en la Ilustración **A**

ILUSTRACION D

Composición

4

Normalmente todo ser humano mantiene el equilibrio de su cuerpo, mueve armónicamente y rítmicamente sus miembros cuando se desplaza, en el deporte o en el baile. Estas condiciones físicas le permiten tener una idea del equilibrio, del ritmo y de la dinámica de los movimientos.

Asimismo gusta que el orden impere en sus ideas, en las cosas que le rodean, en su casa, en la oficina o en el taller. Si hay orden y limpieza encuentra rápidamente lo que busca, tiene la vida simplificada, gana tiempo y le satisface su labor.

Esto, tan elemental y corriente dentro de las características y deseos humanos, es también la condición esencial de las obras humanas y en particular de toda expresión artística.

La obra de arte en todos los casos, por modesta que sea, es un modo de comunicación. Podrá ser una comunicación del artista a nivel del espíritu, en sus más altos valores, estaremos frente a la gran obra de arte; o será un relato con el solo objeto de entretener y provocar el placer sencillo de los cuentos; para educar, o publicitar un producto, entonces estaremos en nuestro elemento: la historieta.

En ambos casos, el mensaje íntimo de valor universal o el argumento del cuento, deberá llegar a nosotros a través del sentido visual, apreciado por el cerebro que "tomará" los elementos y los "elaborará" de acuerdo a la experiencia e inteligencia que posea.

Si estos elementos son fácilmente visibles, tienen la forma adecuada para que se les reconozca de inmediato, están colocados con el ritmo y ubicación requeridos y se destacan unos de otros por su importancia y calidad, el cuadro puede ser visto sin hacer un esfuerzo de inteligencia, llega "cómodamente", lo que es decir gratamente, a la comprensión y puede ser gustado e interpretado de inmediato.

Cuando se trata de un solo cuadro, una ilustración por ejemplo, se cuenta con un espectador detenido en la contemplación de la obra, que la observa minuciosamente hasta su completa gustación. En el caso de la historieta, la sucesión cinematográfica de los cuadros en cada una de sus secuencias, no permiten al espectador esa contemplación minuciosa de sus cuadros. Agréguese a esto que el género está especialmente dedicado a los niños y jóvenes cuya experiencia puede, en algunos casos ser incompleta para la interpretación de algunos temas.

El tema y su acción deberá ser comprendido rápidamente y el lector entusiasmado pasará de un cuadro a otro viviendo el relato en su fantasía, con toda la riqueza gráfica que el dibujo le va suministrando. Así como esos personajes y cosas "lleguen" clara y ordenadamente a su cerebro, así será de placentero y grato el relato. Y el lector-espectador volverá una y otra vez sobre los cuadros para seguir gustándolos.

Tal es el objetivo de este capítulo. Mostrar los principios básicos de la Composición que, como verá el estudiante tiene múltiples facetas dignas todas ellas de estudio y dedicación.

En primer término se trata de explicar el vocablo "Composición" para ordenar las ideas que el estudiante pueda tener y para que pueda captar el sentido completo de la palabra.

Se demuestra cómo la superficie plana del cuadro es algo vivo, lleno de tensiones a poco de colocar en su espacio blanco los primeros trazos, que obrarán en nuestro sentidos como cosas móviles a tal punto que las veremos caer, desplazarse hacia los bordes o desprenderse del fondo.

Relacionaremos la idea del equilibrio, cuando distribuimos los elementos en el cuadro, con nuestra propia facultad de mantenerlo físicamente: la idea de movimiento, con la experiencia de movilidad que poseemos. Usaremos también la experiencia para establecer otras relaciones, como son las que vinculan los materiales a los tonos, atribuyéndole al negro la calidad de materia pesada —tierra, plomo, hierro— y al blanco la idea de materia liviana —nube, algodón, etc.

A estas relaciones se agregarán las que pueden sugerir los tonos. Podemos considerar en ese sentido que el negro es tono de tristeza, misterio, dramaticidad; el gris monotonía, el blanco pureza, alegría. Todo esto, que de por sí es bastante complicado y subjetivo, tiene que ser sugerido por el procedimiento simple y limitado de la técnica de tinta.

La tarea es, sino difícil, por lo menos delicada; es necesario ensayar, leer nuevamente y en los casos en que no se llegue a una comprensión total, dejar que la ejercitación y el tiempo preparen el campo para que estas nuevas ideas puedan ser asimiladas de manera natural.

COMPOSICION

LECCION Nº 41

QUE ES COMPOSICION

La expresión COMPOSICION deriva de dos palabras latinas que significan "poner juntos", es decir agrupar.

AGRUPAMIENTO - SELECCION - Pero tal agrupamiento requiere además la selección simultánea de los elementos en cantidad y en calidad, es decir que se debe determinar cuáles son de primera importancia y cuáles de segunda o tercera. Se dará así **"énfasis"** a unos y otros aparecerán **"subordinados"** a los primeros.

ENTRELAZAMIENTO - Elegidos los elementos y seleccionados convenientemente pueden ofrecer **desconexión** o mala ubicación escénica. Se deberán **"entrelazar"** de tal manera que ofrezcan claridad visual al tema.

EQUILIBRIO - Finalmente todo el cuadro deberá tener sus elementos constitutivos en perfecto **"equilibrio"** de peso y valores.

En resumen: componer un cuadro es **seleccionar**, **agrupar**, **entrelazar** y **equilibrar** todos los elementos del tema de manera que la idea quede claramente expresada.

Descripción de la escena para el dibujante.
"Joe penetra en la taberna lleno de parroquianos y dirigiéndose a Billy y a Bob, los increpa duramente".

1. SELECCION. Si bien el local podría estar lleno de clientes, la situación real debe ser corregida a fin de que no resulte una composición abarrotada y confusa. Se impone una **selección** de elementos en tamaño y cantidad.
2. ENTRELAZAMIENTO. Los "elementos" aparecen dispersos y no concentran la atención, donde ella debe ser atraída. Los actores principales deben estar más relacionados de acuerdo a la situación.
3. EQUILIBRIO. La ubicación desacertada del primer plano, más la desconexión de las figuras principales originan un **desequilibrio** desagradable.
4. Figuras del fondo más alejadas para evitar que perturben la claridad del grupo central bien "entrelazado". Figura de primer plano ubicada **"equilibradamente"** con el resto de la composición.

1

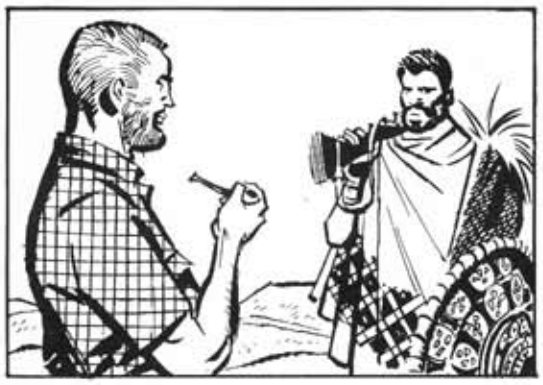
2

3

4

COMPOSICION DE VALORES

LECCION Nº 42



1

ILUSTRACION A

2

Sin duda al primer cuadro le faltan detalles de ambientación, que perjudican la expresión total. Al segundo le sobran y el personaje casi está subordinado al fondo. En el tercero se llega a un término medio aceptable, aunque también podrían haber sido esbozadas en líneas finas las casas del segundo cuadro.

EQUILIBRIO DE MASAS

Tipos de equilibrio: Simétrico - Asimétrico

Si bien no son necesarias reglas matemáticas precisas en la composición, será importante que el estudiante desarrolle un criterio de cálculo y apreciación de volúmenes, áreas, espacios y valores para distribuirlos en **equilibrio dentro del cuadro y en igualdad relativa** a cada lado de un "eje", sostén de la composición.
Esto constituye una regla y produce **la armonía** del cuadro.
La composición podrá tener equilibrio **estático** o **dinámico.**
Estático, será cuando los pesos de los elementos que intervienen están repartidos a cada lado de un eje central simétricamente. **(Composición simétrica).**
La composición dinámica es aquella en que a los elementos se equilibran no por igualdad sino por relatividad. Es decir los pesos se compensan, de manera que sin ser de igual volumen o valor, mantienen el equilibrio en razón de la distancia que los separa del "eje". **(Composición asimétrica).**

2

1

1

ILUSTRACION B

2

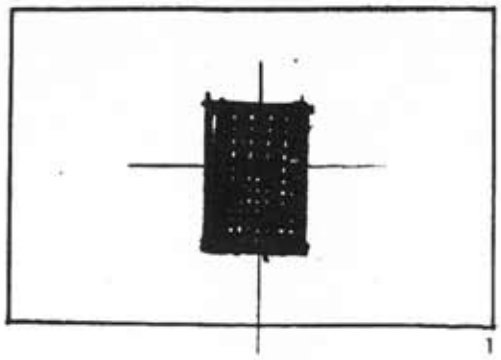
3

4

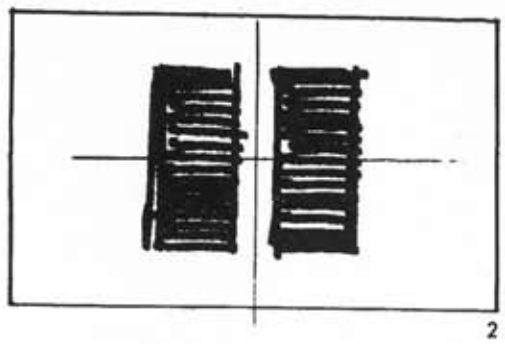
3

4

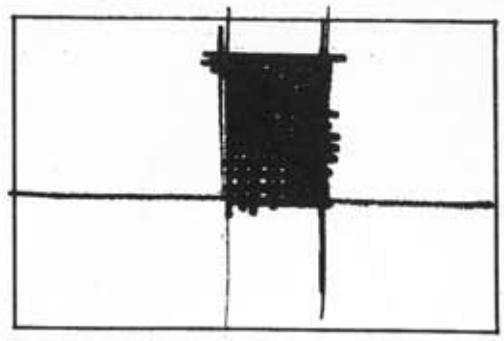
Los cuatro ejemplos de la ilustración B muestran casi el mismo tipo de equilibrio asimétrico, con ligeras variantes en cuanto a la "calidad" y "cantidad" de los pesos en oposición.



1



2



3

ILUSTRACION A

Que es valor

En el lenguaje de composición, el término "valor" es usado para determinar la intensidad del tono.

Como valor se refiere al relativo crecimiento o decrecimiento del negro hacia cualquier tono determinado.

Distribuición de valores

Para mejor comprensión de todos los factores aclarados, el estudiante deberá experimentar algunas composiciones colocando el tema principal en uno de los lados del cuadro y permitiendo que los elementos secundarios puedan ser distribuídos en el área restante. Los elementos secundarios ayudarán a establecer el equilibrio. Con el equilibrio se obtiene que una masa o elemento pequeño equilibre a otra más grande.

Cada elemento en la composición tiene una cierta fuerza para atraer al ojo.

Los elementos secundarios tienen menos poder que el elemento resuelto como punto focal. Este problema es analizado, en forma abstracta, en los diagramas de esta página.

DIAGRAMA **1º.** Muestra una sola masa en el centro del espacio. Esto no es una composición; falta interés.

DIAGRAMA **2º.** Dos masas equidistantes del recuadro y ambos de igual peso y tamaño. Esto es un arreglo simétrico, sin interés.

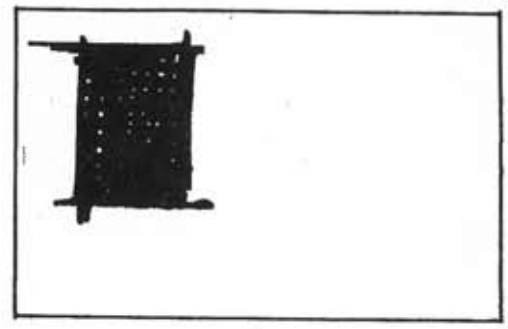
DIAGRAMA **3º.** Muestra una simple masa colocada un poco más arriba del centro.

De esta forma el espacio alrededor ha sido quebrado en diferentes divisiones y la relación de estos espacios crea un interés secundario a la masa misma.

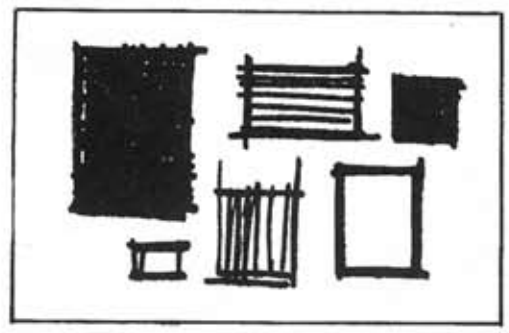
Hasta aquí se percibe que el diagrama 3 muestra un substancial estado de equilibrio en relación al diagrama 1.

DIAGRAMA **4º.** El espacio en blanco asume un valor por sí mismo y equilibra la masa. Esto ofrece mayor movimiento.

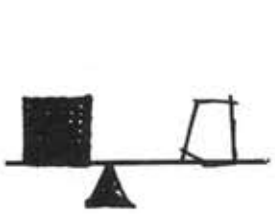
Con el agregado de los valores secundarios, como se muestra en el DIAGRAMA **5º,** el espacio en blanco es nuevamente dividido y ofrece, al mismo tiempo que mayor movimiento, una actividad visual a la composición.

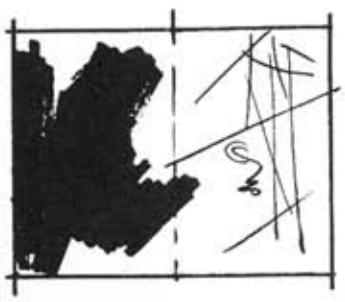


4

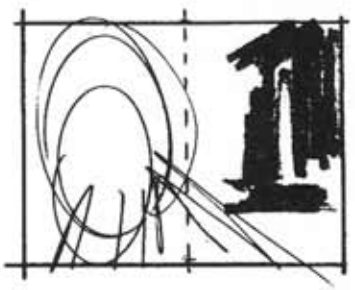


5





ILUSTRACION B



PLUMA Y PINCEL 1

PINCEL 2

PINCEL 4

LECCION Nº 43

COMPOSICION DE VALORES

Realistas - Decorativos

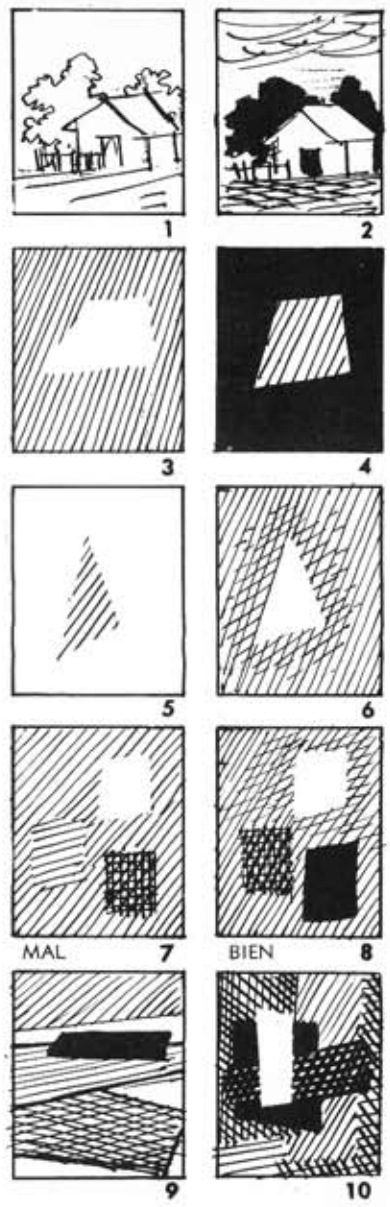
En sus primeros trabajos, el estudiante resolverá los valores tal cual los asocia a la realidad, pero a medida que se va adentrando en los problemas de la composición de valores notará cuánta falta hace **reajustar** los mismos a las necesidades de la composición.
Quizá la mejor manera para explicar al estudiante las libertades que pueden tomarse con los tonos, será observar detenidamente los ejemplos de esta lección. En los cinco dibujos de un solo motivo se muestran arreglos de los valores. Nótese que, en todos los ejemplos, el motivo se mantiene inalterable.
En los ejemplos **1, 2** y **3,** las diferencias tonales fueron basadas en las normales fluctuaciones de la dirección e intensidad de la luz, en varios momentos distintos del día. **(Valores realistas)**
En los ejemplos **4** y **5** las diferencias resultan de la libertad de reajustar los valores. Simplemente se han colocado a la necesidad de la composición. **(Valores decorativos)**
El método de usar los valores para dar brillo y fuerza a la composición es una convención, porque el dibujante se desvincula completamente del verdadero juego de luces y sombras, para obtener así, los vigorosos efectos que requiere la Historieta.

PINCEL 3

PLUMA Y PINCEL 5

Valores decorativos

ILUSTRACION A



Una vez que el estudiante ha comprendido que tiene gran libertad para componer los valores en forma convencional, cambiará fundamentalmente su concepto del cuadro.
Descubrirá las enormes posibilidades de los valores en la técnica de tinta. Si por ejemplo decide rodear una pequeña área clara con una masa oscura, descubrirá que por el contraste creado, el blanco aparecerá más blanco. **1** y **2**
Se deberá recordar el siguiente principio: **Para acentuar un tono habrá que rodearlo de algún oponente.**
Uno de los valores, el principal, deberá primar sobre el resto. Los diagramas de la Ilustración **A** de esta lección muestran las básicas combinaciones de los valores. Para lograr énfasis en un claro, se lo rodeará con un grisado y a éste con un valor oscuro. (Ejemplo **3** y **4**).
Igual sucederá si se desea acentuar un valor oscuro; rodeado de blanco aparecerá más oscuro. (Ejemplo **5**). Pero el efecto de este contraste será mayor cuando rodeando al valor claro aparezca un tono intermedio. (Ejemplo **5** y **6**)
En resumen: **Toda yuxtaposición de claro y oscuro está destinada a atraer más fuertemente la atención.**

Combinaciones y aplicaciones

Cuando el estudiante practique intensamente estas combinaciones de valores encontrará inmensas posibilidades de aplicación en sus cuadros. Descubrirá que no es sólo importante la masa sino el dramático contraste de los claros y los oscuros.
La aplicación de estas combinaciones básicas en los ejemplos **1** a **4.** de la Ilustración **B** muestran contrastes violentos, pero que aclaran y simplifican la composición.

ILUSTRACION B

COMPOSICION Y TECNICA

ILUSTRACION A

1 – Linea algo valorizada.

2 – Técnica realista. Contrastes tonales.

3 – Técnica efectista. Contrastes por líneas y tonos.

4 – Tonos y líneas iguales. Resultado **negativo** por falta de valores.

LECCION Nº 44

MEDIOS DE LA TECNICA

Los medios para resolver una composición en la técnica de tinta son dos: línea y tono.

La línea puede servir para muchos usos: indicar una dirección, expresar una emoción, etc. Una línea puede incluso dibujar un objeto y demostrar el volumen del mismo, pero no es capaz de indicar su tonalidad ni su textura. Esto está reservado al tono.

El tono sirve para indicar el color de las cosas, o el volumen por contraste de luz y sombra, es decir dá el "peso" y el "cuerpo" al objeto.
Del mismo modo que la línea puede estar mal ejecutada y carecer de expresión, el tono también puede ser indefinido y poco expresivo.
Ilustración **A.**

DIRECCION: Es un grave error dibujar todas las líneas principales de una composición en la misma dirección; por ejemplo, todas verticales u horizontales.
En términos generales una línea diagonal es mejor que una perpendicular u horizontal.
Si por alguna razón determinada existe la necesidad de dibujar varias líneas en la misma dirección, se hará lo posible para diferenciarlas **variando** su medida o grosor y dando interés a las importantes.

EMOCION: La composición puede impulsar al observador a sentir distintas emociones y sentimientos, como ser paz, calma, intranquilidad, inestabilidad, etc.

Algunos ejemplos, que permiten una inmediata aplicación, se indican en los esquemas incluídos en esta lección. Ilustración **B** y **C.**

ILUSTRACION B

ILUSTRACION C

LECCION Nº 45

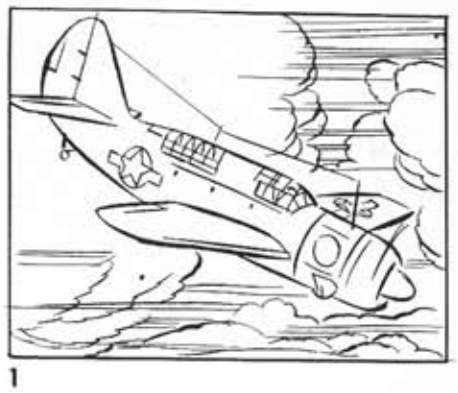
CONTRASTE DE TONOS

Si se quisiera reducir los tonos a su necesidad técnica en la composición se simplificaría a tres valores principales: **claro, oscuro** y **gris.**
Cada uno de ellos pueden destacarse perfectamente por separado, pero siempre conviene buscar los máximos contrastes para lograr la máxima claridad. (Ejemplos **2** y **4).** Ilustración **C** .
Se tomará un motivo sencillo para aclarar más el concepto. El dibujo será una botella frente a una bandeja. Si la botella se resuelve en gris, el plato se deja claro y el fondo oscuro, todo tiene realce. Si en cambio se cometiera el error de componer el motivo con grisados el resultado será malo (Ejemplos **1** y **2**). Ilustración **B**
Otro caso interesante lo muestra la ilustración **A** en el ejemplo **1,** ninguno de los dos tonos se evidencia, mientras que en el ejemplo **2** el contraste logra una mejor composición, porque los dos valores están evidentes; lo que no sucede en el primer ejemplo.
Si la técnica del estudiante adolece del defecto de monotonía y la uniformidad de reticulados, deberá seleccionar algún sector del punto focal de la composición, para aplicar una masa de negro. Con este valor se obtendrá un choque total de contraste y dará mayor dinamismo a la composición. Ilustración **D**

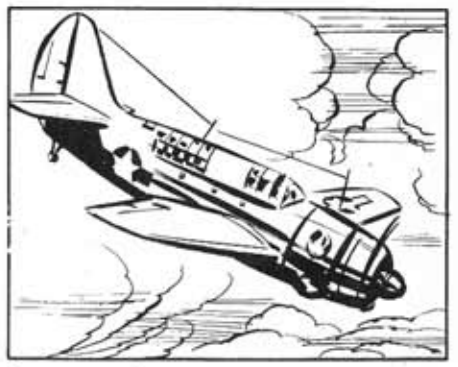
Algunos contrastes

1) Para destacar una linea recta larga, se deben oponer curvas en una proporción menor.
2) En la misma relación, a una curva amplia, opóngase rectas en menor proporción.
3) Para destacar elementos verticales, se emplearán horizontales o diagonales convenientemente equilibradas.
4) Para destacar la energía de las líneas, masas compactas o grandes fondos.
5) Para grandes masas, pequeñas líneas.
6) Para grandes fondos, pequeños elementos.

ILUSTRACION C



1



2

3

ILUSTRACION B

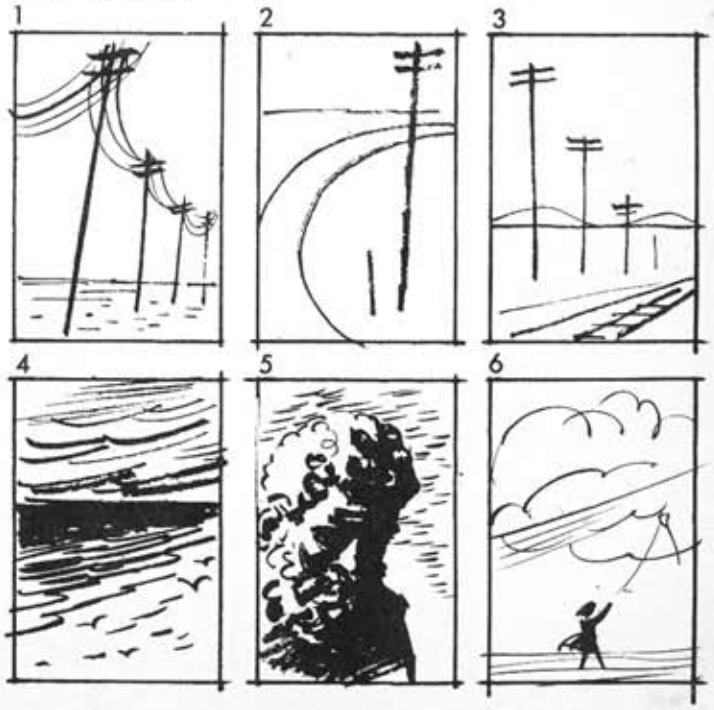
1

2

1 2

ILUSTRACION A

ILUSTRACION D



1

Sin duda al primer cuadro le faltan detalles de ambientación, que perjudican la expresión total. Al segundo le sobran y el personaje casi está subordinado al fondo. En el tercero se llega a un término medio aceptable, aunque también podrían haber sido esbozadas en líneas finas las casas del segundo cuadro.

2

3

ILUSTRACION A

LECCION Nº 46

INFLUENCIA DEL FONDO

A menudo surge la pregunta si un fondo es conveniente para la composición o no. La mejor manera para decidirse, es pensar si la composición requiere un fondo chato o elementos y detalles.
En muchas oportunidades la composición requiere un valor claro o como fondo, para destacar los componentes de la escena.
La influencia del fondo está relacionada directamente con la necesidad de valores que requiere la composición. Un tema con valores oscuros sobre fondo claro, posee una fuerte claridad. (Ilustración **A,** ejemplo **3**).
Aisla el único elemento, de manera que se lo perciba a primera vista. A este fondo claro se le denomina "área de respiración".
Por otra parte se previene que la eliminación de fondo puede hacer perder, en gran medida, la sensación de profundidad que adquiere el primer plano cuando se lo relaciona con el fondo.
Otra interesante posibilidad es resolver el fondo chato con masas tonales indefinidas, viéndolo como un valor para la composición.(**B**-ej.**1, 2, 3** y **4**).
La otra posibilidad es colocar los elementos del ambiente. **Estos casos se muestran en la Ilustración A.**
Siempre debe evitarse la sensación de cosa recortada.
Cuando el contorno es duro, el ojo apreciará la masa general a expensas de la forma. Debe evitarse este delineado, jugando con líneas suaves y oscuras y permitiendo que el fondo "penetre" en el primer plano. Es el procedimiento técnico denominado "pasaje".
Las últimas recomendaciones son sobre la profusión de detalles. Cuando el fondo está recargado de detalles todo se confunde. En estos casos no debe haber términos medios. Si sólo se colocara un elemento sin peso o sin interés, conviene eliminarlo completamente.

1

ILUSTRACION B

2

3

4

LECCION Nº 47

CLARIDAD DE LA COMPOSICION

Hay varias reglas que deben regir la composición y la técnica de un dibujo a tinta para que ostente claridad. El verdadero impacto de la claridad se obtiene por la vitalidad de los medios empleados y la vitalidad resulta de la **simplicidad** más **fuerza.**

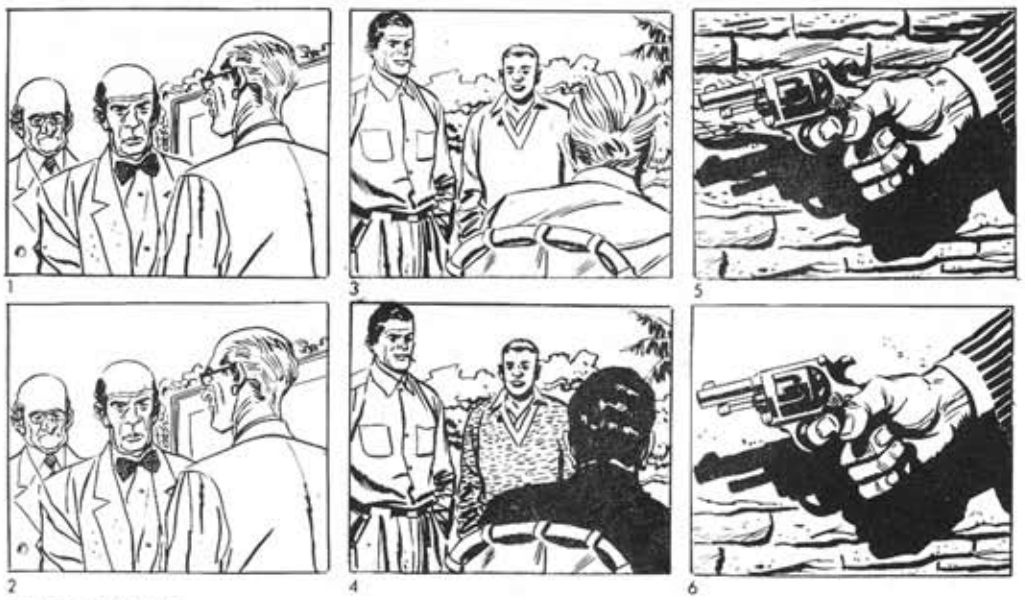
Las líneas tienden a crear confusión, mientras que las masas oscuras por contraste, aclaran y evidencian más las formas. Obsérvese el caso de la Ilustración **C.**

Por otro lado deben olvidarse los pequeños detalles, debiéndose reducir la composición a simples términos de claro, oscuro y gris. Los pequeños valores dispersos deben **unificarse** en masas grandes y compactas o **eliminarse.** (Ejemplos **2** y **4** de la Ilustración **A**).

El grupo de ejemplos de la Ilustración **B,** muestra tres problemas vitales. El trazado del contorno es una importante característica de la claridad, ya que debe delimitar las formas, darles volumen cuando lo requieran y definir y separar los elementos. (Ejemplos **1** y **2**).

La aplicación de los valores debe hacerse no sólo con el criterio de "avivar" el dibujo, sino de destacar cada uno de los componentes de la composición. (Ejemplos **3** y **4**).

En los ejemplos **5** y **6** se muestra un problema común. El revólver, como valor oscuro sobre fondo claro, se destaca claramente y no hay confusión. Pero bastará que el fondo sea trabajado un poco más y el valor negro desaparecerá, confundiéndose con los detalles del fondo.



ILUSTRACION B

1

2

3

4

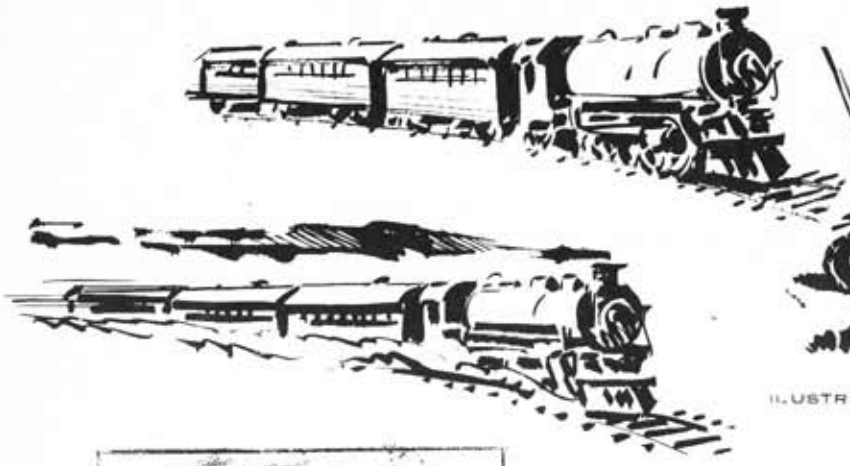
ILUSTRACION A

ILUSTRACION C

1

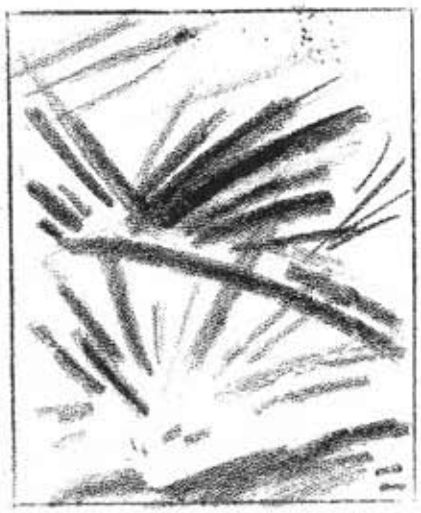
2

LECCION Nº 48



ILUSTRACION C

ILUSTRACION A



DE LA ACCION Y EL MOVIMIENTO

El trazado de las líneas y la colocación de los tonos son los elementos que determinarán el mayor o menor grado del dinamismo de la composición. Para este objeto hay que considerar primeramente que, las líneas verticales tienden a "detener" el movimiento en cambio las horizontales lo "acentúan".

Para realizar los vehículos sólidamente llenos de movimiento se deberá componer teniendo en cuenta esto. Pero previamente se tratará de comprender qué es lo que hace, que un objeto dibujado en el papel, aparezca moviéndose en una rápida marcha. Por ejemplo: en un tren en movimiento, el dibujante se ayudará para conseguir el efecto de velocidad por medio del humo y del vapor. (Líneas horizontales).

Todo el secreto de dar movimiento, tanto a vehículos como a figuras, reside en la dirección de los trazos. En los ejemplos de esta lección se ve gráficamente que las líneas verticales "detienen" el movimiento en tanto que las horizontales lo "deslizan".

ILUSTRACION B

ILUSTRACION D

ILUSTRACION A

1

Es importante ubicar de izquierda a derecha a los personajes según quien hable en primer término, porque éste es el orden de toda lectura.

2

LECCION Nº 49

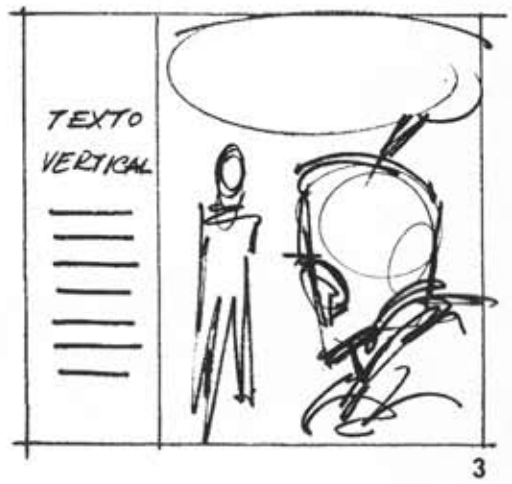
EL RECUADRO Y LA COMPOSICION

Una vez que experimente y avance en esta materia, el estudiante intentará atrevidas composiciones; atrevidas en el sentido de lo novedoso y original, pero deberá recordar siempre que está limitado al espacio del cuadro, y desde luego el tema de la escena.
De hecho, de ahora en adelante, el estudiante debe "ver" la composición encuadrada. El espacio y la proporción del recuadro dictarán la composición. Dentro de la Historieta las conformaciones de estos espacios se pueden dividir en dos áreas geométricas principales: **un rectángulo** (composición horizontal) y **un cuadrado** (composición vertical). Ilustración **A 1** y **2**

El globo

Se llama **"globo"** a la forma oval o rectangular que encierra el texto del diálogo.
Tiene una "colita" dirigida al personaje que habla.
Este globo forma parte inseparable del cuadro de Historietas y debe ser analizado por el dibujante en su utilidad para la composición. Además el texto forma un medio tono, es decir un peso, que deberá ser equilibrado en la composición.
La ubicación más usual del globo es en la parte superior del cuadro, de manera que permita componer con libertad la parte restante. En ciertos casos donde hay varios globos, alguno necesariamente deberá ubicarse en la parte media del cuadro. Ilustración **B** (Ejemplos **1 al 5**).

ILUSTRACION B



3

4

5

1

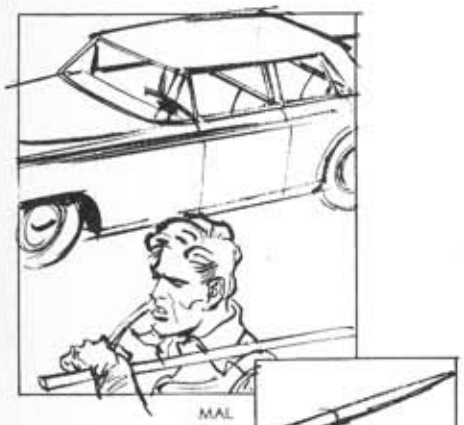
Estos cinco ejemplos muestran varios **casos típicos,** algunos de ellos complicados por la inclusión de textos aclaratorios, que a veces son imprescindibles. Deben evitarse en lo posible los globos que se superponen a las figuras, pero en el caso de ser necesario, ellos **no deben tapar**

2

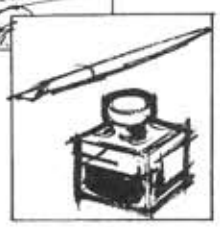
las partes expresivas del dibujo. Conviene también "no innovar" en cuanto a la forma y modo de colocar diálogos y textos, pues estas formas ya han sido aceptadas por el público y todo cambio podría conspirar contra **la fácil comprensión** del argumento.

COMPOSICION CON FIGURAS

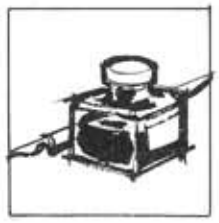
ILUSTRACION A



MAL



La franca superposición de las figuras, da sensación de naturalidad.



BIEN

LECCION Nº 50

BIEN

ILUSTRACION B

1

MAL

2

La composición de los elementos en forma simple y simétrica, crea "estatismo". La composición **asimétrica** "dinamiza" y presta mayor interés al cuadro.

DISPOSICION DE FIGURAS Y OBJETOS

Relación entre distintos elementos

Cuando se colocan varios elementos o figuras en la composición, no es necesario —y en realidad es mejor no hacerlo— mostrar la totalidad de cada uno de ellos. Hacerlo es separar los puntos de interés y el que vea el cuadro deberá dejar de mirar un elemento para dirigir su atención al otro. Parte de una figura puede ser "cortada" por el propio marco del cuadro o quedar cubierta por otra figura o elemento. En cada uno de estos casos se tendrá todo el cuidado necesario para mostrar la cantidad necesaria del elemento, para hacer posible su identificación.

Cuando parte de un elemento queda fuera del cuadro, el resto visible puede servir de medio excelente para guiar la atención hacia el tema principal. Siempre resulta equivocado dibujar dos elementos que apenas se toquen entre sí. Se puede apreciar en los ejemplos **1** y **2** de la Ilustración **A**. Deben ponerse decididamente juntos o definitivamente separados, pero nunca a medias.

Dos consejos finales: no se dibujen las figuras "apretadas" en la composición, pero tampoco se dejen espacio blancos en ambos costados. Cuando el tema consta de dos o tres figuras, se evitará en lo posible la ubicación de una de ellas en el centro. Ilustración **B - 1** y **2**.

1 - **Composición correcta.**

2 - Apretado sin necesidad. 3 - Demasiado separado. 4 - Demasiado apretado, inútilmente y sin relación al espacio disponible.

1

ILUSTRACION C

2

3

4

ILUSTRACION A

1

2

LECCION Nº 51

COMPOSICION CON FIGURAS

Cuando se incluyen varias figuras en una composición resulta un error —del mismo modo que sucedía al hablar de las direcciones de líneas— colocar a todas en la misma disposición. Y este es un error que se comete con bastante frecuencia. La regla es válida incluso cuando todas las figuras hacen una misma cosa.

En la composición de figuras deben ponerse en práctica las reglas de contraste explicadas en la lección **45** . Dos casos más clásicos son la sobreposición de formas y la variación de tamaños. (Ejemplos **1** y **2** Ilustración **A**)

Al tener que aumentar la dimensión de una figura en relación a las demás, se usará un primer plano. Esta composición con primeros planos, siempre resulta acertada si no se abusa de su empleo. En la Historieta moderna el primer plano despierta y concentra un gran interés.

Ilustración **B**

ILUSTRACION B

3

1

2

ILUSTRACION A

Oposición y contraste

En la composición del cuadro de Historietas debe huirse de la simetría. Dos espacios no deben ser iguales en **tamaño, forma** y **valor.**

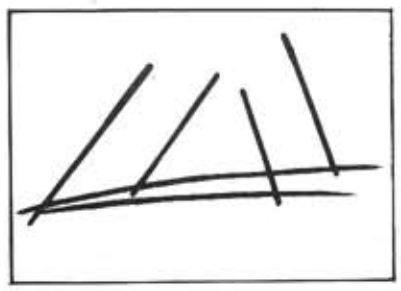
Una manera evidente de solucionar esta regla es pensar continuamente en la oposición de valores, es decir, diferenciar los elementos. El caso es simple. Si **dos** formas, son iguales se deberá sobreponer una sobre otra para evitar el contorno repetido. (Ejemplo **1**) Ilustración **A**

Si **dos** formas son iguales se deberá buscar la manera de diferenciar una de ellas.

Si **tres** formas son iguales, una de ellas, puede ser representada en mayor tamaño. (Ejemplo **2**) Ilustración **A**

ILUSTRACION B

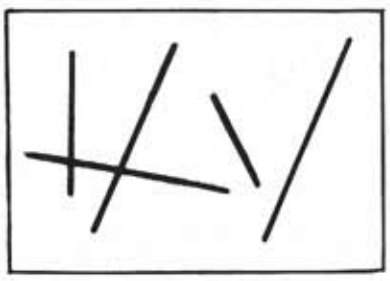
ILUSTRACION C



Las líneas principales de la composición están muy sostenidas entre sí. El movimiento está expresado, pero parece "frenado".

CON FIGURAS EN MOVIMIENTO

En los casos en que el historietista tiene que representar escenas de acción violenta, con desplazamiento, debe tratar de evitar toda composición muy equilibrada, o con preponderancia de direcciones verticales y horizontales, pues en tales casos la ilustración transmitirá un efecto negativo.
Para lograr una mayor atracción lo que debe buscar es un sentimiento de "inquietud controlada" resultante del uso de figuras con direcciones inclinadas, y con tendencia a desplazarse fuera de la composición, en el punto crítico, próximo al desequilibrio.



Las líneas principales están apenas sostenidas por el resto, lo que da una sensación de inestabilidad necesaria al objeto que se persigue, es decir, movimiento violento.

ILUSTRACION A

LECCION Nº 53

COMPOSICION CHATA O DECORATIVA

Hay ciertos dibujantes que generalmente componen sus figuras de frente y perfil. Estas figuras están expresadas en términos simples, **porque el frente y perfil de las cosas simboliza su forma más reconocible.** Véanse los ejemplos de la Ilustración **A.**

Todos conocen o tienen una idea formada de las cosas y la gente que los rodea y cuando los imaginan los ven de la manera más **elemental** y **chata;** es decir de frente y perfil, que es su forma más conocida e identificable. Los dibujos infantiles muestran instintivamente este criterio tan simplista.

El género de la Historieta exige también el empleo de este criterio; ya que los personajes de frente y perfil provocan una mayor y rápida identificación. De esta forma las figuras son simplificadas en su movimiento, escorzos y perspectiva general.

En los ejemplos **1** y **2** de la Ilustración **B** se observa la diferencia entre una composición decorativa y una composición realista.

1

2

ILUSTRACION B

La visión **realista** es más rica, propia para los espectadores que "gustan" el dibujo detalle por detalle, pero no produce tanto impacto.

ILUSTRACION C

La simplicidad de la representación chata da en algunos casos más sugestión que la visión realista o tradicional.

Es más subjetiva y establece una "tensión" mucho más dramática en la escena, como se puede ver en la ilustración C.

EL TEMA PRINCIPAL [101]

ILUSTRACION A

LECCION Nº 54

Proporción relativa

Toda composición tiene un elemento que es más importante que el resto y se le denomina: **"tema principal".** El tema principal no tiene que ser necesariamente un objeto único o una figura, sino que puede ser un determinado número de cosas reunidas.
Aquellos elementos o partes de la composición que no están incluídas en el tema principal —por lo general el escenario y sus componentes— caen bajo el rubro común de elementos de interés secundario. Precisamente uno de los errores más corrientes del principiante es bocetar los elementos del tema principal en tamaño pequeño y luego rodearlos con otros objetos que tienen poca o ninguna relación con él.
Este es uno de los puntos importantes de la composición: la concentración de la atención sobre el tema principal. La primera y más evidente forma de hacerlo es mantener ese elemento dentro de la mayor proporción, en relación a los demás. Otras formas de destacarlo se indican más adelante en la lección Nº **55**
En este caso el estudiante analizará qué es lo que desea destacar del guión. Por ejemplo: si "dos soldados hablando" fuese el tema elegido, el cuadro **1** no cumpliría su objetivo y del mismo modo el cuadro **2,** si el tema fuese "Un conjunto de soldados sobre ruinas, junto a un enorme tanque". Es cuestión de sentido común decidir la proporción de las partes de la composición que serán principales y cuales tendrán un interés secundario. (Ilustración **B**).

ILUSTRACION B

MAL

1

2

BIEN

En la interpretación del guión

"El padre abofetea al hijo en plena calle ante la hilaridad de los transeúntes"
El primer cuadro muestra a los dos principales protagonistas en la misma proporción que los secundarios espectadores. En cambio en la segunda solución se mantiene la "proporción relativa" de ambos y los transeúntes quedan agrupados en un sector, obteniéndose así la claridad de la composición. (Ilustración **C**).

1

2

ILUSTRACION A

1

2

3

ILUSTRACION B

Ubicación del tema principal

La proporción relativa también debe aplicarse al espacio que se deja en torno al tema principal: Disponer un elemento o una figura en el centro del recuadro significa que el espacio será igual a ambos lados y de ellos resultará un cansancio visual. (Ejemplo **1**).
Por otra parte colocar esta figura a un costado dejando un espacio excesivo significará que el resto del espacio queda completamente desequilibrado y sin relación alguna con el sujeto. (Ejemplo **2**). El tercer cuadro es un ejemplo de mejor equilibrio y ofrece el interés que debe buscarse en una composición. Ilustración **A**

Elementos secundarios

Algunas veces es necesario incluír un número considerable de figuras u objetos en un dibujo que, si bien están desprovistos de importancia individual, resultan importantes para interpretar el tema del guión.
Ejemplos de esto serían: los espectadores en un match de box, o el auditorio de un concierto, o los artículos colocados en los estantes de un negocio. Y estos objetos deberán dibujarse en el cuadro tratando que no se destaquen por sobre el tema principal. Entonces, el trabajo del dibujante consistirá en descubrir cómo puede hacerse para que un grupo de personas parezca una sola cosa, aunque no estén vestidas del mismo modo.
Lo primero que deberá evitarse es el extremo contraste entre las partes. En otras palabras, no se hará que determinadas figuras del grupo estén vestidas de un tono claro y otras de oscuro. Ello haría que determinada figura surgiese del fondo y en consecuencia existirá el peligro de que la atención del lector se viese atraída hacia ella, distrayéndose del tema principal. Se debe obtener que la masa del fondo sea una masa clara u oscura, pero **uniforme.** Ilustración **B**
No resulta conveniente que estos elementos secundarios estén dibujados con la misma serie de detalles que pueden realizarse en el tema principal. Aquí pueden obtenerse contrastes violentos de blanco y negro. Si el estudiante ve el problema de los elementos secundarios en forma uniforme, pronto notará que comenzará a pensar en términos de "masa". Ilustración **C.**

ILUSTRACION C

MAL

BIEN

BIEN

HUGO PRATT

ILUSTRACION A

1

2

Ejemplo 1 - El interés está acentuado en el primer plano mediante un tratamiento más valorizado.

Ejemplo 2 - El interés ha sido desplazado al **grupo del bote** mediante un acercamiento de la escena general y valorización del grupo por medio de luz y sombra.

LECCION Nº 55

PUNTO FOCAL

Retornando al problema de centralizar el interés sobre el tema principal, se concretarán dos puntos importantes:

1) Si los elementos de una composición son simples, el ojo del observador abarcará fácilmente todo el tema y rara vez habrá problemas en la composición, ya que la misma ofrecerá perfecta unidad.
2) Si el motivo del tema es complejo por sus elementos o por la composición, habrá que determinar claramente el centro de interés, para resolver allí los valores más contrastados.

El dibujante no dependerá sólo del extremo contraste de los tonos, para la creación del centro de interés o punto focal. Hay varios caminos por los cuales puede obtenerse que la mirada se dirija hacia el tema principal. (Ilustración **A** y **B**).

Es decir que el dibujante puede llamar la atención sobre el punto focal, vigorizando allí los valores de contraste y simultáneamente restringiendo este contraste en otras áreas determinadas como de interés secundario. Estas soluciones no representan el total de los trucos para destacar el punto focal, y son infinitas las combinaciones. Existe también la posibilidad que el dibujante no insista en destacar determinado elemento de la composición, sino que desea que **todo** el dibujo tenga una fuerza de atracción.

2

ILUSTRACION B

Ejemplo 1 - El **primer plano** enriquecido por detalles y texturas, se destaca del fondo ocupado por la figura **dibujada en líneas sin valorizar.**

Ejemplo 2 - Mediante un efecto de **contraluz** el primer plano "enmarca" la figura del fondo y sobre ella se concentra el interés.

1

2

ILUSTRACION C

Ejemplo 1 - Las tres figuras son "señaladas" por los fusiles que se dirigen a ellas como si fueran líneas de fuga hacia el "punto principal".

Ejemplo 2 - Igual criterio, pero compuesta la escena en forma asimétrica, se forman dos grupos definidos.

Ejemplo 3 - Se invierte el enfoque y el primer plano está ocupado por los atacados. Este agrupamiento no reúne tantas condiciones de expresividad.

3

He aquí la escena y cuatro enfoques diferentes de la misma. El dibujante ha "dado vueltas" alrededor de los personajes y ha tomado la totalidad de la escena. Ilustración A. Ejemplos 1 - 2 - 3 - 4. En la ilustración B —Ejemplos 1 y 2— se aprecia cómo han sido usados dos enfoques diferentes y cómo han sido compuestos en relación al rectángulo que contiene la escena.

ILUSTRACION A

LECCION Nº56

EL ENFOQUE

El enfoque es el **ángulo visual** desde donde se ve la escena.
El mejor ejercicio mental para visualizar los enfoques es "ver" la escena "en redondo"; es decir, viajar mentalmente alrededor de la escena, eligiendo el ángulo visual que sea más expresivo y efectivo.

Composición y enfoque

Luego de haberse elegido el enfoque se comenzará a construir la composición. Aquí se debe aclarar la diferencia que existe entre enfoque y composición. Cuando el dibujante visualiza mentalmente la escena, automáticamente elige un enfoque que luego es trasladado al papel. Este enfoque es el punto de vista donde el dibujante sitúa al lector. El enfoque es la **elección** del ángulo visual; la composición es el **arreglo** de dicho enfoque. Ilustración **B**
De allí, que enfoque y composición aunque son dos problemas parecidos entre sí, son en su esencia muy diferentes.

ILUSTRACION B

Estilización

5

El libro llega con este capítulo a la mitad del camino propuesto y es de suponer que hasta aquí, ya se han experimentado muchos ejercicios que sin duda deben haber dejado un saldo favorable, de conocimiento y experiencia.

Es el momento entonces, de intentar la comprensión de problemas un tanto más difíciles (que tratan en parte de la educación de la propia personalidad) aunque para algunos temperamentos puedan resultar los más fáciles.

Dicho a "grosso modo" hay dos grandes grupos de dibujantes: los que persiguen una realidad objetiva, respetuosa de lo exterior de cada cosa y los que "toman" sólo algo de esas cosas y las transforman a su modo como si vieran el mundo a través de un "cristal" muy personal.

Los primeros son "esclavos" de la realidad.

Los segundos pueden ser juzgados como "rebeldes" por el público que no llega a interpretar sus creaciones. Consideramos que en ningún caso se debe privar de libertad al arte, pero cuando éste está al servicio de una necesidad comercial, en este caso la de ser comprendido por todo el público, debe expresarse bajo ciertas condiciones. Una estilización muy personal puede en algunos casos llevar confusión y convertir la obra en un dibujo incomprensible.

Hay que considerar también un tercer grupo de dibujantes: los que se "burlan" de la realidad y la ven siempre bajo la faz humorística.

Todos estos temperamentos deben ser cultivados para que produzcan obras apreciables y que puedan ser gozadas por la mayor cantidad de público. Se hace necesario entonces, un cierto rigor académico en el aprendizaje de manera que el conocimiento responsable, preceda al "vuelo" que debe existir en toda obra, aunque sea para todo público.

Se ha tratado de seccionar y separar las características del dibujo que naturalmente conforman su totalidad, a fin de estudiar cada una por separado, en la esperanza de que el estudiante las pueda identificar en el momento y a medida que ejecuta sus dibujos arreglando, acentuando o modificando según la lección recibida y su propio temperamento.

Así se podrá acentuar la forma básica o el significado expresivo, eligiendo adecuadamente los puntos de acentuación, en los primeros trazos de una escena.

Los puntos referentes a figura humana, en sus tipos y movimientos, a la expresión del escenario, a la iluminación y la perspectiva, ubicarán al dibujante en una función de "director de escena", necesaria y permanente en todo profesional que ha de "manejar" sus personajes, haciéndolos actuar, compenetrado de sus caracteres, dando el clima necesario a través de los efectos lumínicos y enfocando las escenas tal como si dispusiera de una cámara filmadora, capaz de todas las fantasías, pues la historieta no es sino un film cuyos movimientos se perciben mediante los buenos efectos logrados por el dibujante, efectos que excitan la imaginación del espectador, quien completa y dinamiza las secuencias dibujadas.

Luego con buen sentido crítico y compenetrados del punto "Composición y Estilización", se podrá establecer un juicio sobre el dibujo hecho y el mismo provocará las correcciones y ajustes necesarios hasta llegar el momento de la "Simplificación Técnica" en el cual el procedimiento elegido ha de permitir la concreción del trabajo en las condiciones de perfección exigidas por la especialidad.

Volvemos a decir una vez más que no se deben esperar grandes y maravillosos resultados en un primer momento del aprendizaje. Es más, probablemente el estudiante se ha de sentir un poco desorientado y confuso al principio. Y en muchos casos nunca habrá pensado en todas estas cosas. Será necesario el transcurso de un tiempo de ejercitación continua, para que estas nuevas ideas se hagan carne, se posesione de ellas, para usarlas de manera casi inconsciente. Notará entonces realmente el cambio producido por el cultivo de sus propias condiciones.

Es de esperar que con los próximos 5 Capítulos del Segundo Tomo, el alumno pueda completar su información y ésta —a través del ejercicio— se traduzca en resultados positivos, para que su obra reúna en el futuro las condiciones máximas de Técnica y Arte, aceptables por el productor y el público.

HUGO PRATT

LECCION Nº 57

ACENTUACION DE LA FORMA BASICA

Definición de la Estilización: Es la interpretación convencional de una forma, de modo que resalten sus rasgos característicos.
Objetivos de la Estilización: Conseguir mayor expresividad, carácter o acentuación de ritmos.
Todas las personas y cosas tienen sus características propias, que las distinguen entre sí con relativa facilidad. Aunque aparentemente tengan similitud, casi siempre poseen una forma, una proporción, un tono, un detalle que las diferencian.
Todas estas personas y cosas deben representarse en la Historieta con una técnica simple, en un tamaño reducido y con la mayor economía de detalles y elementos descriptivos. Por este motivo, sus caracteres diferenciales pueden pasar desapercibidos. Es pues necesario acusarlos violentamente y de **manera** rotunda.
La única manera es **acentuar** los rasgos característicos de cada persona o cosa para que se distingan rápidamente. Obsérvese en los ejemplos de la Ilustración **B** cómo la solución estilizada permite una rápida individualización de las personas y las cosas. Se ha logrado esto, diferenciando convencionalmente el tamaño y la forma, eliminando todo lo superfluo para indicar, con fuerza, **lo característico. Esto es estilización.**
En la Ilustración **C** se ve cómo un **mismo** objeto, mediante diferente acentuación de la forma, adopta un **distinto** carácter en cada caso.

Dibujo del natural.

ILUSTRACION B

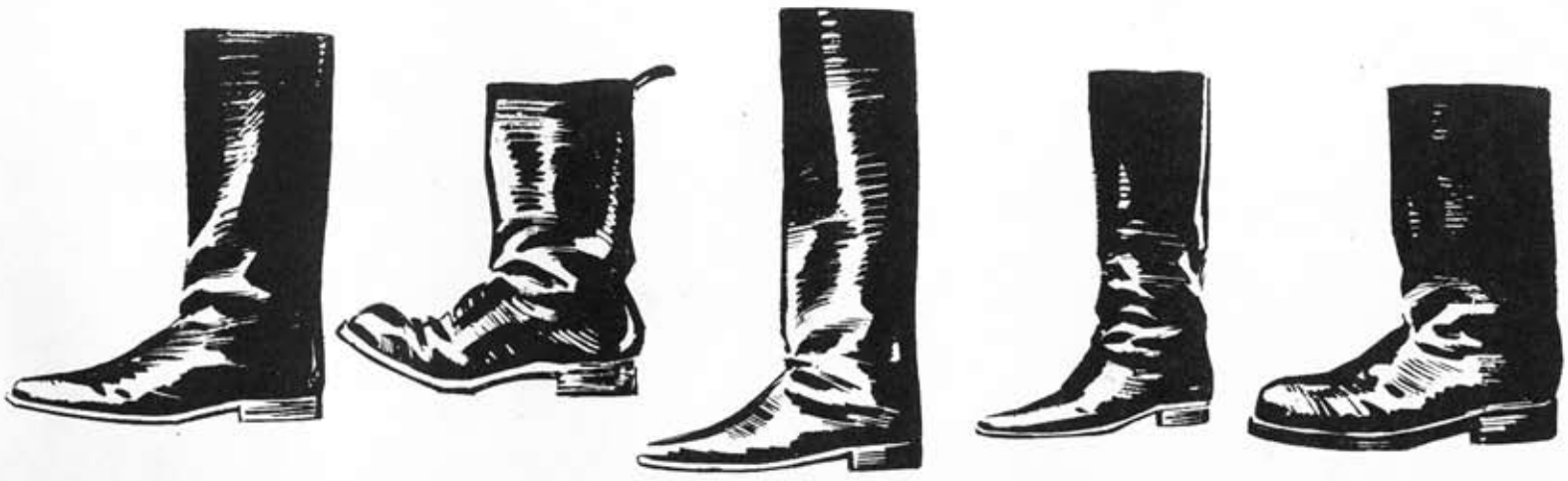
Interpretación en tinta china.

Fotografía

Interpretación humorística, acentuando las formas básicas.

Síntesis: Eliminación de las formas secundarias. Quedan sólo las básicas.

Acentuación de la forma básica (estilización).



Expresión natural

Exageración de la expresión

EXPRESION

Puntos de acentuación

Ya se ha mostrado en la primera lección que la acentuación o exageración de una forma puede dar como resultado una imagen más **convincente** y **expresiva** que su representación realista.
Este es el resultado de una buena estilización y los dibujantes que se expresan así son llamados dibujantes "efectistas . Parten de la premisa que un dibujante no debe limitarse a los contornos naturales de la forma. ¿Acaso no es posible evadirse del marco realista de las proporciones? ¿Por qué no es posible representar más ancha la sonrisa de lo que puede hacerlo una boca real, si con ello se acentúa su expresión?
Véase más detenidamente este caso: Las principales características de la sonrisa se hallan en los ojos y en la boca. Son precisamente estas características las que se acentuarán para lograr una mayor significación a esa expresión.
La mecánica de la expresión del rostro debe analizarse **anatómicamente;** luego será sencillo estilizarla mediante el análisis de esos **puntos de acentuación. El conocimiento de la anatomía** del cuerpo humano dará también posibilidades para expresar su carácter (Ilustración **B**), o para acentuar un movimiento (Ilustración **C**).
Esto determina una regla: **La estilización debe acentuar la forma real.**

ILUSTRACION B

Un mismo enfoque con distintos estilos de dibujo, uno más detallista de las formas que el otro. Pero los dos exageran el movimiento, llevándolo al máximo.

ILUSTRACION C

ENRIQUE VIEYTES

Entre una chica "inocente" y una "vamp" puede **no** haber diferencias de aspecto, en la realidad. Pero en la ficción es necesario que los personajes puedan ser identificados fácilmente. Un cambio en la actitud de la cabeza, y una exageración en el movimiento "expresan" la condición mental del personaje.

CONCEPTOS GENERALES

Realismo de la estilización

Muchos dibujantes "efectistas" sostienen que el dibujo que no está acentuado o arreglado carece de forma real.
El dibujante, mediante la estilización razonada, sólo modifica la "sensación" del objeto y no la forma objetiva, que sigue siendo evidente. Es decir que la estilización puede efectuarse como se desee, mientras haga más reconocible al modelo original. En el momento en que no es posible reconocerlo, se convierte en un dibujo mal hecho, que no dice nada.
Además, cuando la estilización está muy exagerada, existe el peligro de caer en lo grotesco y torpe.

Estilización consciente e inconsciente

Cuando el dibujante estiliza ingenuamente, por su don natural, lo hace sin regla ni razonamiento, llegando a exagerar tanto la realidad que las cosas pierden totalmente su aspecto haciéndose irreconocibles.
Estilizar conscientemente es la clave y el hábito de hacerlo mediante razonamiento conduce al dibujante a una visualización personal del "mundo que lo rodea". Sus creaciones lo diferenciarán de los demás y habrá obtenido un estilo propio.

Dibujo y estilización

Todo dibujante innato posee en mayor o menor grado la cualidad de estilizar y podría decirse que dibujar y estilizar son una misma cosa.
Durante los primeros años de vida de un dibujante, el cerebro "virgen" tiene una visión propia del mundo que lo rodea. Cuando el niño se dispone a dibujar una persona, produce en forma intuitiva una visión simplificada del hombre. El cráneo es una representación extraña y muy simple; los ojos son redondos y están mal colocados en la cabeza. Dibuja las pestañas que no "ve" y omite las cejas que son mucho más visibles. En los trajes no dibuja arrugas principales mientras se preocupa en dibujar los botones. Es decir, **detiene** su atención en ciertos detalles y omite otros elementos difíciles, que rehuye "ver".
A medida que va educándose comienza a "ver", comprender formas y detalles; y a representarlos en forma realista y no agrega nada expresivo y personal a su dibujo. Dibuja las cosas tal como las representaría la cámara fotográfica.
Este concepto "frío y mecánico" del dibujo no da ninguna personalidad a su representación gráfica.
Es necesario volver a representar las personas y cosas en una forma personal, **pero razonada.**

Estilo y estilización

Puede decirse que todo dibujante posee un estilo. Desde que comienza a representar la realidad en sus gráficos con alguna calidad, se puede apreciar que sus dibujos son diferentes a los de otros dibujantes.
La forma de ejecutar, sus líneas, tonos, etc., adquieren un sello personal característico. Es su técnica en definitiva, que puede variar a través del tiempo y según sus conocimientos a medida que avanza en su profesión.
Esto, en cuanto al Estilo.
La Estilización es la forma de ver y representar la realidad, acondicionada al temperamento, sensibilidad o fantasía del dibujante. Aquí él quita o agrega, da forma o crea otra forma que expresa mejor que la misma realidad. Hará más visibles los detalles característicos de cada cosa. Acentuará una boca grande, una cara angulosa o redonda, una nariz o unos ojos. Llevará al máximo de su expresión a cada cosa, hombre u objeto, por medio del arreglo y acentuación inteligente de sus formas y características.
Estilo, entonces, es el modo de hacer. Deriva de la técnica empleada.
Estilización es la forma convencional de representar la realidad.
Generalmente se le llama a una por la otra, y esto resulta confuso, más por el hecho de que casi siempre van juntas y es difícil separarlas.

1

2

3

ALBERTO BRECCIA
4

COMPOSICION Y ESTILIZACION

ILUSTRACION A

HUGO PRATT

LECCION Nº 59

LINEA Y TONO EN LA ESTILIZACION

Un dibujo bien estilizado es armónico entre sus partes, y el **todo,** tiene un carácter bien definido y equilibrado. Tanto las deformaciones como el uso de determinado procedimiento o tipo de linea deben tener el mismo carácter. Cuando se usan trazos rectos, estos deben regir todo el dibujo; mezclándolos con otras curvas en forma armónica; de manera que sirvan de contraste y se habrá conseguido el equilibrio necesario. Con el mismo criterio se creará armonías entre curvas y rectas, finas y gruesas; es decir: por líneas contrastantes para favorecer el necesario equilibrio del dibujo. Si se resuelve la estilización por medio de un dibujo de línea con el agregado de tonos y valores "chatos", éstos deben estar equilibrados en sus pesos, de forma que ningún valor desequilibre el conjunto. Además los tonos deben ser representados en todo el conjunto con el mismo criterio.
Muchas estilizaciones conservan una armónica distribución de formas menores similares a las formas generales o mayores. Mantienen el ritmo de sus líneas y logran un perfecto equilibrio en la estilización, porque las líneas menores llevan a indicar su aspecto general. (Ejemplos de la Ilustración **C**). Esto es una composición **simétrica y decorativa.**

ILUSTRACION B

Las grandes líneas del movimiento armonizan entre si, se "sostienen" por contraste de forma y dirección.

ILUSTRACION C

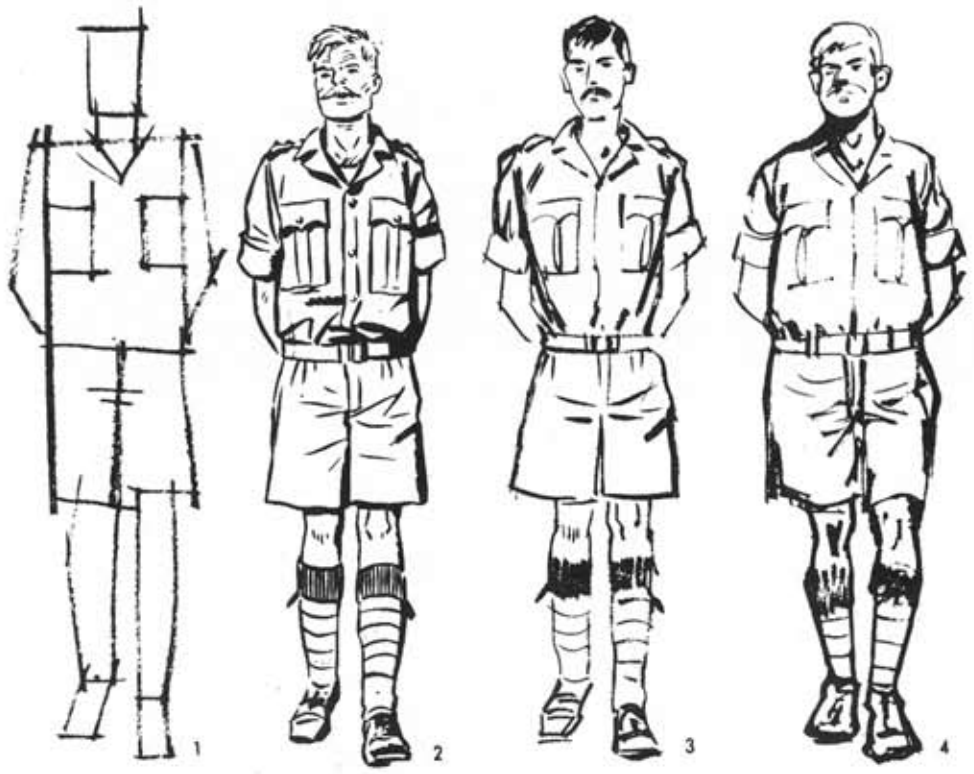
Las formas geométricas

En realidad la esencia de la estilización será reducir las personas y cosas a formas geométricas fundamentales. Estas formas geométricas dominarán la apariencia general de los modelos. Estos ejercicios tienden a simplificar las formas a su máxima expresión.

Unidad y contraste

Cuando se dibujan personajes, su forma general puede ser contrastada con elementos del escenario, y crearun armónico equilibrio. (Ejemplos **1** y **2** de la Ilustración **D).** Pero cuando se deben mostrar dos "formas" distintas en una misma escena se los rodeará a cada uno de ellos con detalles del escenario o fondo que se opongan a su "estructura" para que no pierdan la expresividad de su carácter (Ejemplo **3**). Este caso muestra que la composición con una figura puede presentar pocas dificultades, ya que sus formas son sencillas de equilibrar, pero la unidad de la estilización se hará más evidente cuando hay que componer conjuntos de figuras.

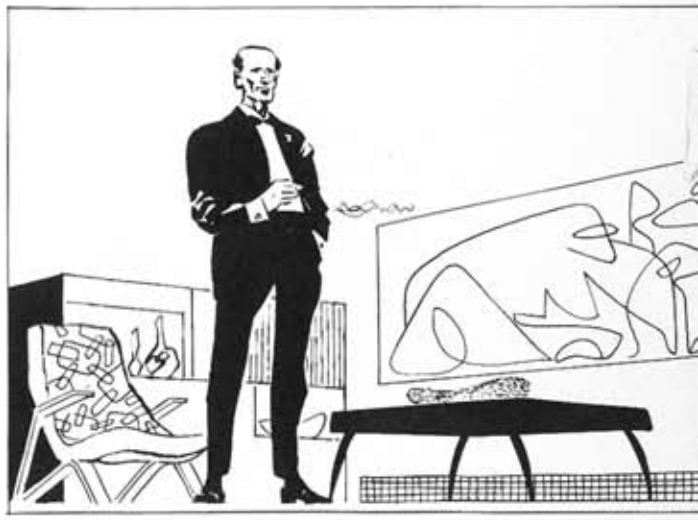
ILUSTRACION A



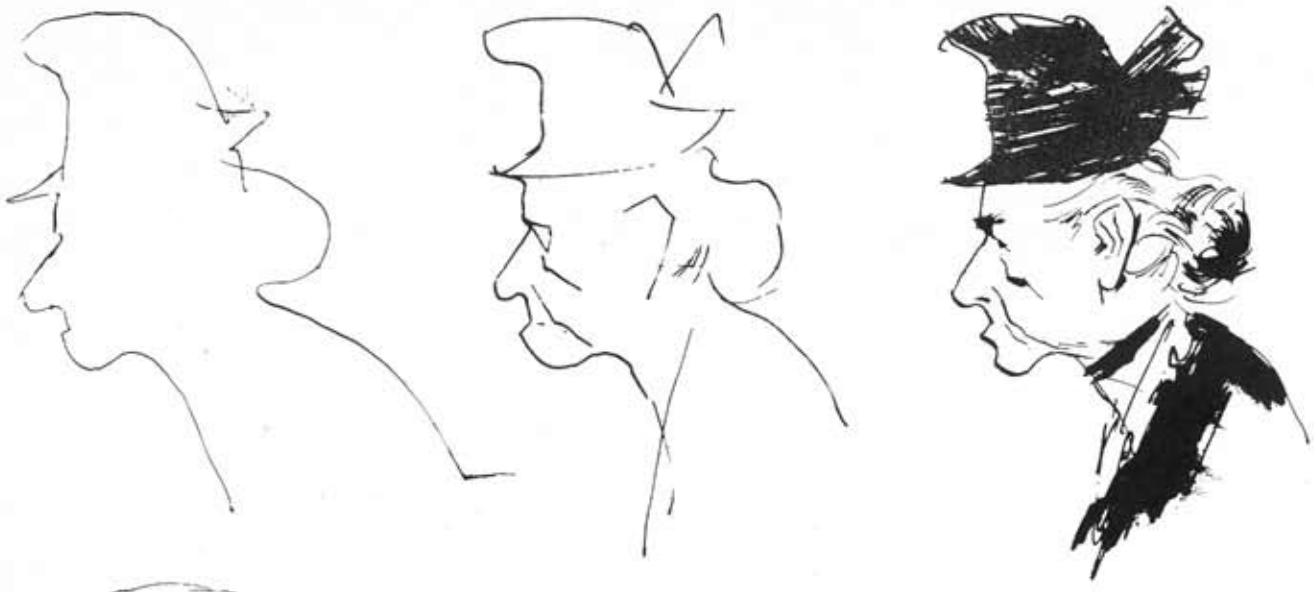
ILUSTRACION B

Generalmente el buen dibujante armoniza intuitivamente **"las partes con el todo"** de cada figura o escena. Pratt reduce a formas elementales cada personaje. El cuadrado o el triángulo parecen ser sus "patrones" y todo está en relación. Obsérvese en las figs. 3 y 4 del ejemplo A, qué es lo que ocurre cuando no existe armonía entre las partes.

ILUSTRACION C



ALBERTO BRECCIA



LECCION Nº 60

COMPOSICION DE LA MASA

Equilibrio asimétrico

Mientras que hay ciertos dibujantes que estilizan con un criterio simétrico, otros buscan una **composición asimétrica en la masa general de la forma.**

Cada linea o forma debe oponerse a otra línea **distinta** y **compensatoria**; es decir al acentuar una forma la línea opuesta tendrá un carácter distinto y el conjunto asumirá una forma equilibrada **asimétricamente.**

Como se ve en los planteos de estas estilizaciones, los contornos generales son las líneas más importantes, mientras que los detalles menores se dibujan a continuación y son secundarios.

Luego de analizar estos criterios de estilización, el estudiante comprenderá que resulta equivocado copiar la solución estilizada que presenta la obra de un creador. En cambio resulta más beneficioso comenzar a di-

Líneas rectas en oposición a curvas.

Líneas acentuadas gruesas "estructuran" y dan firmeza al dibujo.

1) Dibujo correcto, pero sin mayor interés. 2) Dibujo hecho con una sabia síntesis, donde sólo queda lo esencial.

2

1

TECNICA Y ESTILIZACION

LECCION Nº 61

SIMPLIFICACION TECNICA

Otro derivado de la estilización del dibujo es la representación técnica también en forma estilizada; es decir bajo un tratamiento efectista en lugar de detallista.
Al tener que cambiar la forma e inventar una línea, ésta se despoja de todo detalle superfluo en su recorrido y representa los movimientos principales de los contornos. Al mismo tiempo debe acentuar las características propias del modelo, haciendo más expresiva su representación (Véase la Ilustración **A**).
Por otro lado, es cuestión de armonía entre forma y tratamiento el hecho de que una forma simplificada sea **tratada** en forma simplificada; en caso contrario se caerá en resultados tan negativos como muestra el ejemplo **1** de la Ilustración **B**. También los tonos son requeridos a una simplificación necesaria sólo para sugerir el "color" del elemento (Ejemplos de la Ilustración **C**).
En conceptos generales, un dibujo técnicamente simplificado y estilizado puede **decir mucho más** que el detallado y minucioso.
La síntesis es evolución de técnica y estilo. Todo lo que pueda ser representado con menos líneas y tonos, estará mejor resuelto.
Un buen ejercicio para simplificar es observar el trabajo un poco alejado de él, viendo qué es lo que se puede eliminar o simplificar y luego apreciar el **efecto** de esta simplificación.

ILUSTRACION A

HUGO PRATT

ILUSTRACION C

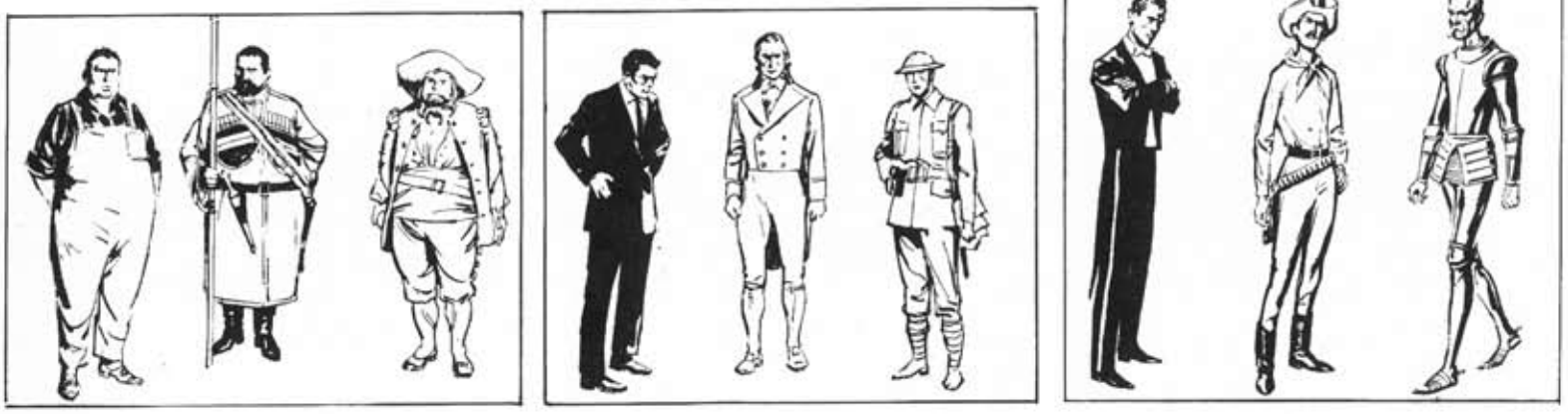
ILUSTRACION B

ESTILIZACION DE LA FIGURA

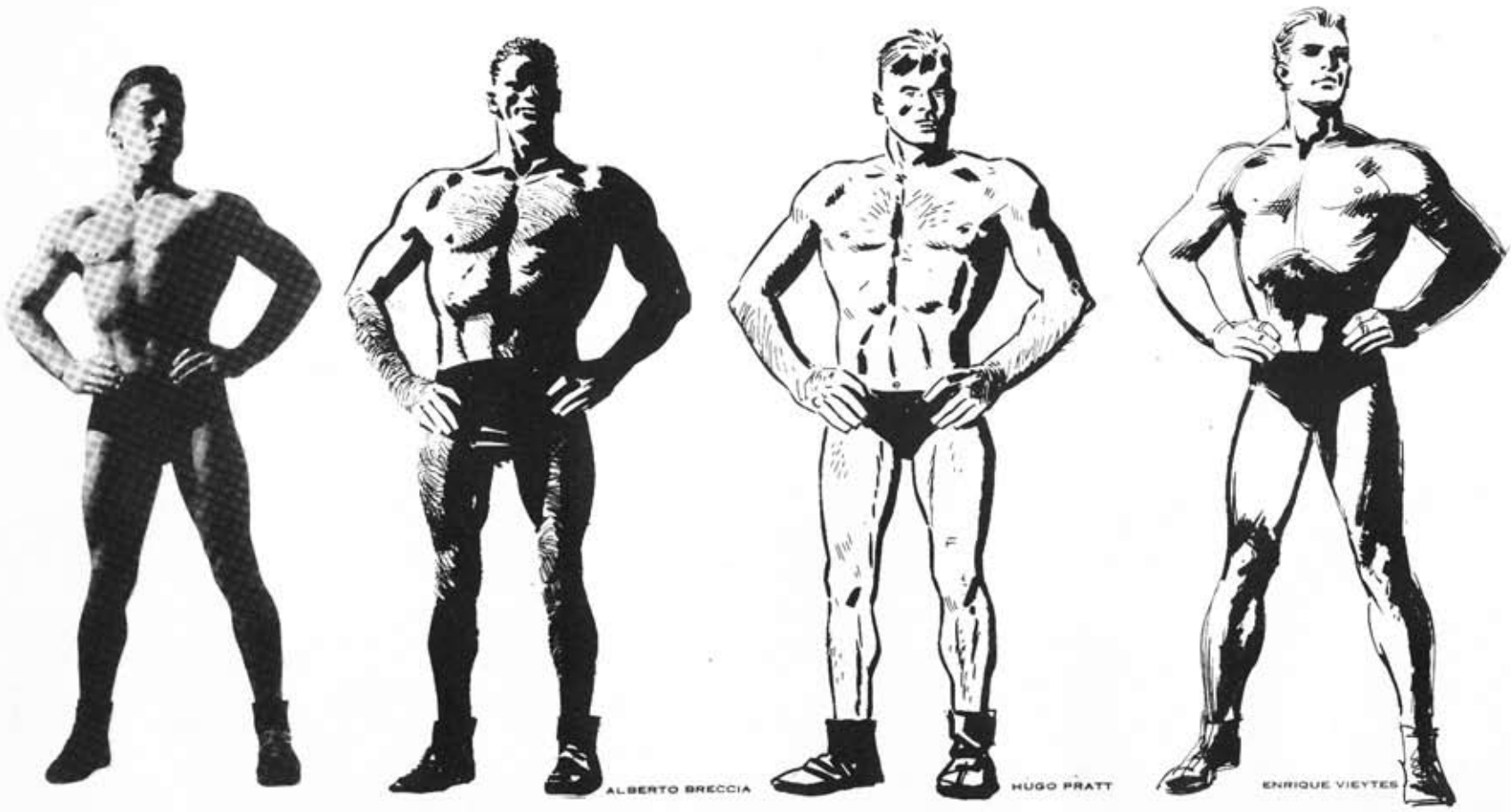
LECCION Nº 62

LA FIGURA MASCULINA

En la técnica de la Historieta la figura humana es el elemento más importante para representar. Los tres tipos principales: normotipo, brevilíneo y longilíneo son exagerados y acentuados en centenares de formas.
La acentuación o exageración del tipo evolucionó más, en este medio, cuando el dibujante comprendió que si dibujaba las figuras en forma realista no agregaba nada interesante a la descripción y a la expresión de sus personajes.
También este proceso se originó por otro camino; cuando los primeros dibujantes de Historietas, enfrentados con la complejidad y el misterio de la figura se vieron obligados a simplificar esa apariencia, reduciendo las masas más importantes a formas sencillas, facilitando así su claridad y expresividad. Empleando criterios nuevos de síntesis lograron reducir las formas y volúmenes del cuerpo humano a trazos esenciales.



BREVILINEOS NORMOTIPOS LONGILINEOS



ALBERTO BRECCIA HUGO PRATT ENRIQUE VIEYTES

LA FIGURA FEMENINA

Los personajes femeninos pueden considerarse como un problema especial dentro de la Historieta. Su fuerza "vendedora" es extraordinaria.
La expresividad de su tipo o carácter requiere un estudio, donde la estilización juega un papel importante. El énfasis y la acentuación en ciertas partes determinará el "tipo" de la "chica bonita". Esto se muestra evidente en los ejemplos de la Ilustración **B.** Los tres caracteres principales son: 1º La chica normal, heroína, con un toque de "sex-appeal". 2º La ingenua, con menos "sex-appeal". 3º La vampiresa, con insinuantes atributos físicos, y con maquillaje bien evidente y exagerado.
Los demás tipos son intermedios de estos tres principales.
Si el estudiante hojea algunas buenas historietas verá que cada una de ellas estiliza a las mujeres de manera personal, logrando un tipo de "chica bonita" **propio** que por lo general individualiza la obra del dibujante.

ENRIQUE VIEYTES

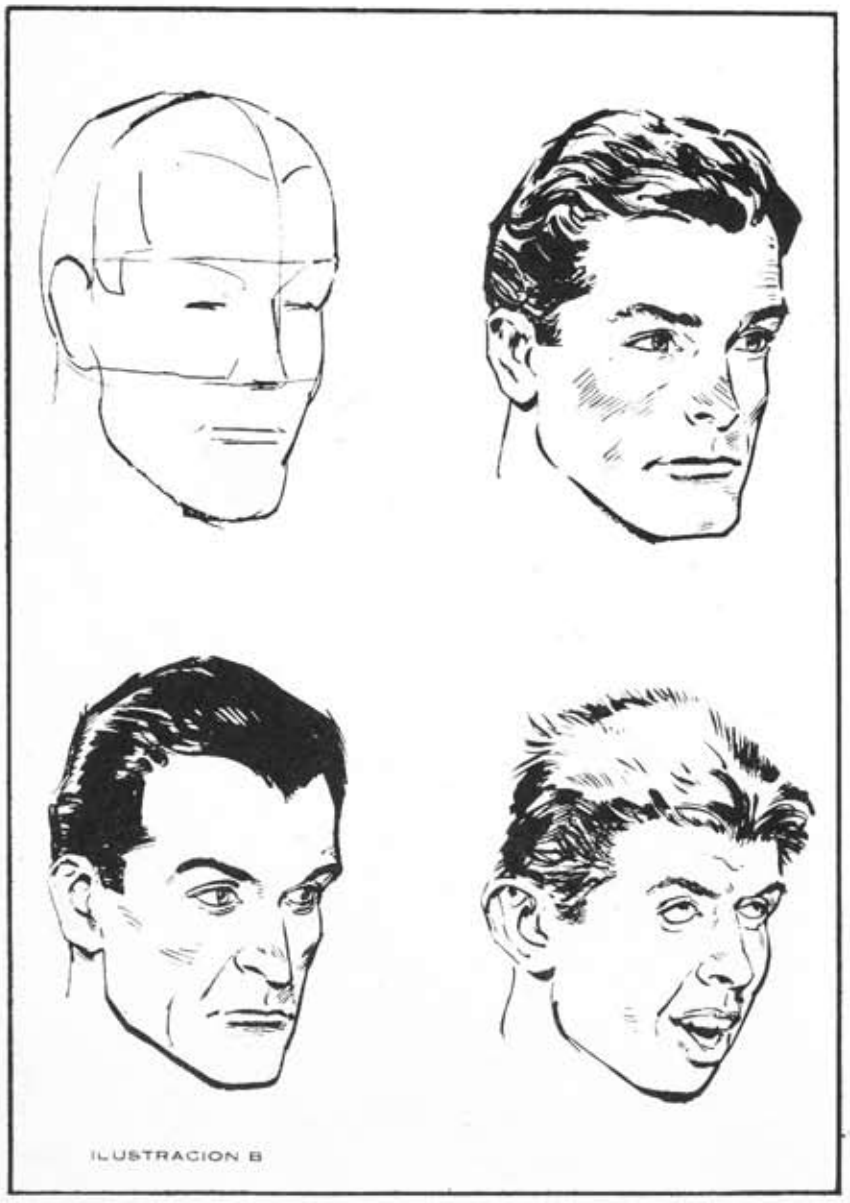
Obsérvese cómo modificando la altura de la línea de los ojos varían las proporciones del rostro y permiten la aparición de personajes tan opuestos a uno y otro extremo del rostro normal.

ILUSTRACION A

LECCION Nº 64

LOS TIPOS HUMANOS

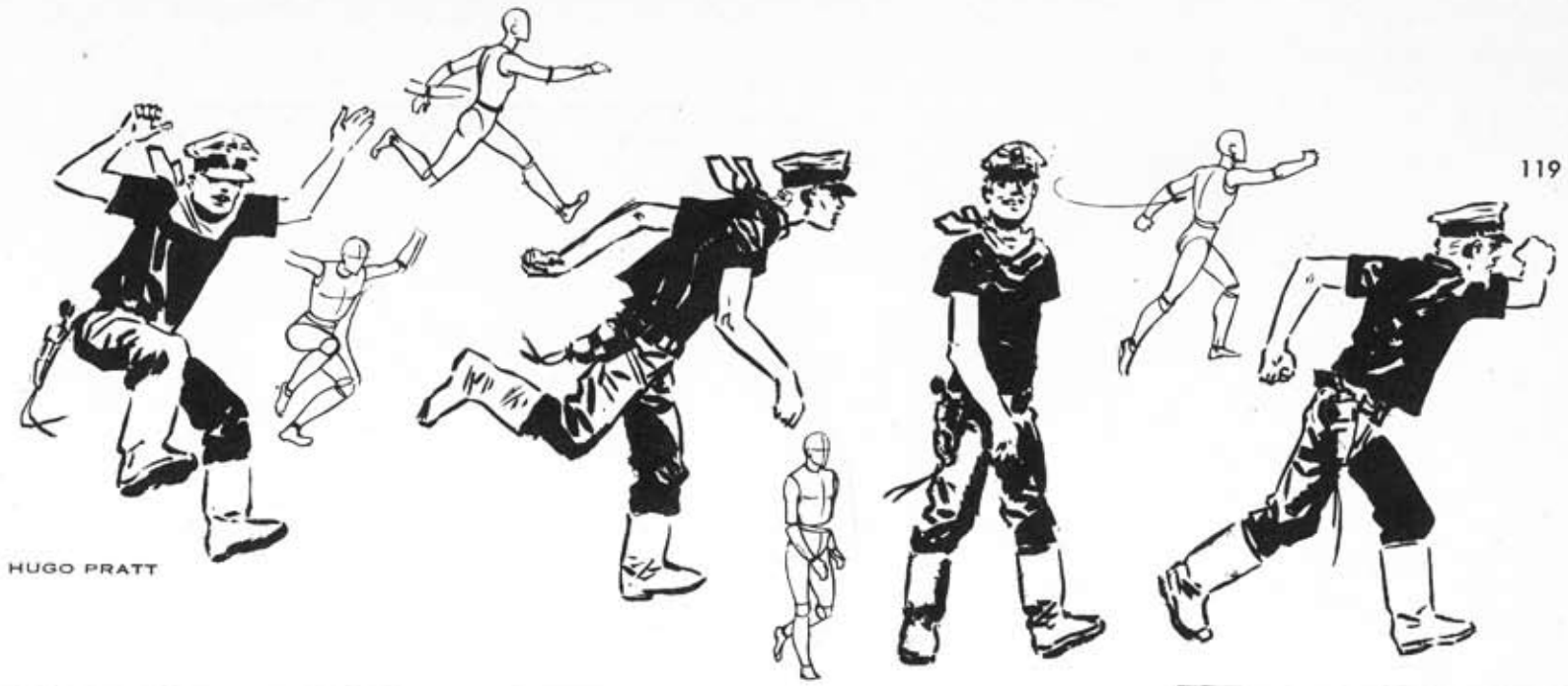
Ya se ha repetido que para estilizar algo hay que conocer su verdadera característica formal, para **acentuar** allí la expresividad del modelo.
Por medio de la estilización se podrá caracterizar gráficamente los distintos tipos humanos de acuerdo a su inteligencia, su carácter, su edad, su raza, etc., **acentuando las particularidades anatómicas** de cada tipo.
Esta reafirmación coloca al estudiante nuevamente ante la necesidad de estudiar, en la forma más amplia, el tema de Anatomía para **conocer** las particularidades que definen a los tipos humanos.
Recuérdese: **no se puede estilizar lo que se desconoce.**



ILUSTRACION B

ILUSTRACION C

ARTURO CASTILLO



HUGO PRATT

LECCION Nº 65

EXAGERACION DEL MOVIMIENTO

De la parquedad de los textos, que impuso la Historieta norteamericana surgió una necesida gráfica: el movimiento exagerado, tendiendo a una pantomima visual. Un hombre corriente en la vida real, no ofrece el interés apto para la Historieta. De la misma manera que se debe acentuar el dinamismo de los movimientos, existe además la probabilidad de imprimir una mayor acentuación en las actitudes para que la idea que desea expresar la figura quede más clara.

Un hombre que recibe un puñetazo, cae simplemente hacia atrás. Pero el dibujante se ve obligado a "tirar", con violencia y exageración, la figura hacia atrás.

Así ocurre, que alguna figura vuele por el aire, de un puñetazo. Otras se mueven con una celeridad y soltura extraordinaria y cambian las leyes naturales del equilibrio. Pero también resulta importante aclarar que el dibujante debe captar el momento culminante del movimiento, es decir que elige el momento más dinámico de la acción de la figura. Todos estos puntos deben resolverse sobre un papel. El lápiz debe dejarse correr, tratando que la mente vaya arreglando y acentuando el movimiento o la gesticulación de la figura.

Incluso los dibujantes realistas demuestran una evidente necesidad de acentuar el desplazamiento de los miembros para expresar en forma más dinámica la acción de sus figuras.

Los croquis de esta página son algunas posibilidades de "mover" y dar "vida" a las figuras, de una manera personal en cada caso.

Salinas da un cuadro de intensa riqueza tanto descriptiva como dramática. Pratt simplifica y se concentra en lo que a él le interesa demostrar; un verdadero "tableteo" de blanco y negro.

Breccia produce el movimiento y demuestra la fuerza del atacante mediante el dibujo bien definido; el atacado cae y la imprecisión de sus contornos le dan liviandad.

El efecto de perspectiva acentúa la "fuga" del cuerpo en la caída.

ALBERTO BRECCIA

LECCION Nº66

Interpretación de un modelo fotográfico en una técnica decorativa y a la vez expresiva. Ha sido cambiado el movimiento y carácter de los personajes para ajustarlo a la necesidad del tema.

ALBERTO BRECCIA

HUGO PRATT

El dibujo de Breccia es estilizado y busca en todo momento un grafismo rico en matices. Pratt en cambio busca el impacto, y su técnica es en extremo simple y directa.

LA EXPRESION [121]

LECCION Nº 67

EXPRESION DEL ESCENARIO

El escenario puede adquirir la expresividad que desee darle el dibujante. Los tres ejemplos de la Ilustración **A**, muestran cómo en algunos casos se puede expresar el escenario sólo por líneas y otras por masas oscuras y en otros casos acentuar las partes que se consideran expresivas o simplemente las que requiere la composición.
La expresión del escenario ofrece muchas posibilidades. Comenzando por la particularidad de acentuar el tipo de escenario (Ilustración **B**) y terminando en la estilización total de los elementos resolviéndolos arbitrariamente en línea y tono "chato".
De esta manera se encuentra ya, en la Historieta moderna, fondos o elementos sugeridos, lo cual constituye uno de los fundamentos de la técnica historietística. Esta simplificación funcional hace excitar la fantasía y es una forma de estilización que responde con exactitud al espíritu de síntesis de la Historieta.

ILUSTRACION A

ILUSTRACION B

ALBERTO BRECCIA

ILUSTRACION A

ENRIQUE VIEYTES

LECCION Nº 68

ILUSTRACION B

DANIEL HAUPT

EXPRESION DE LA ILUMINACION

La luz y sombra se ha llegado a simplificar, en el mundo de líneas de la Historieta, como un ficticio mundo de claroscuro, donde la extensa cantidad de tonos intermedios es prácticamente ignorada.
Con esta libertad, el dibujante de Historietas ha reducido los problemas de iluminación a necesidades de composición y expresividad.
EL CONTRALUZ; es otra idealización de la técnica de blanco y negro, originada para presentar un valor oscuro y otro claro. Es posiblemente el efecto más falsificado de la iluminación. La silueta negra se recorta, en sombra total, contra un fondo claro y permite obtener uno de los mejores efectos de contraste y claridad (Ilustración **A** y **B** - Fig. **3**).
La simplificación y composición de los valores de la luz y sombra, permiten al dibujante de Historietas obtener el "efecto", jugando con los dos valores que cuenta. A este fin, sacrifica la obtención de una **escena real,** para lograr una **escena de efecto.**
Los ejemplos de la Ilustración **C,** muestran los casos más comunes del arreglo de la iluminación para componer expresivamente el cuadro.

ILUSTRACION C

HUGO PRATT

LECCION Nº 69

EXPRESION DE LA PERSPECTIVA

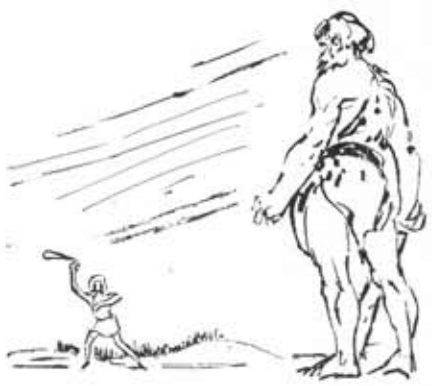
Igual que en la iluminación, el dibujante de Historietas se ve obligado a falsificar la perspectiva con el objetivo de dar más expresividad y claridad a las escenas.

Véase un caso común presentado en la Ilustración **B:** "un pistolero ha sido herido por un detective, quien le habla". Hay necesidad de mostrar a ambos. De acuerdo al plano elegido, el ejemplo **1** muestra la perspectiva real del enfoque, donde sólo se podría ver la parte superior del sombrero del detective, mientras el ejemplo **2** muestra la "falsificación" expresiva de la perspectiva. Esta solución tiene dos distintos horizontes, uno para la figura en el suelo y otro para el primer plano de la cabeza. Debe resolverse de manera que la falsedad no sea descubierta por el lector.

Otro caso común lo muestra la Ilustración **C** donde una composición con un primer plano, obliga a que las demás figuras tengan un tamaño arbitrario, acomodado a las necesidades de claridad y expresividad. El ejemplo **1** mostraría la perspectiva y el tamaño real de las figuras.

Otra posibilidad de la falsificación de la perspectiva es aumentar la fuerza de un enfoque, mediante la exagerada proporción de una parte del cuerpo Ilustración **A).**

Estas licencias deben ser encaradas con cautela y mucho criterio, porque es muy factible caer en errores grandes y evidentes.



ILUSTRACION A

ILUSTRACION B

ILUSTRACION C

1º Efecto real de perspectiva acentuado por el **primer plano** del hombre en la ventana. 2º Ubicación del observador a ras del suelo, para dar magnitud al salto de la máquina. 3º Igual ángulo de enfoque para hacer participar al espectador de igual punto de vista que el que tiene el pequeño personaje.

En la caricatura de personajes siempre se impone una estilización y simplificación, basada en la acentuación de la **forma básica** de cada rasgo y del conjunto.

Garaycochea toma la fotografía de un personaje y con absoluta libertad interpreta y crea variaciones del mismo, demostrando así que cuando se "domina" el dibujo en todos sus aspectos, la "libertad" de acción del dibujante es ilimitada.

LECCION Nº 70

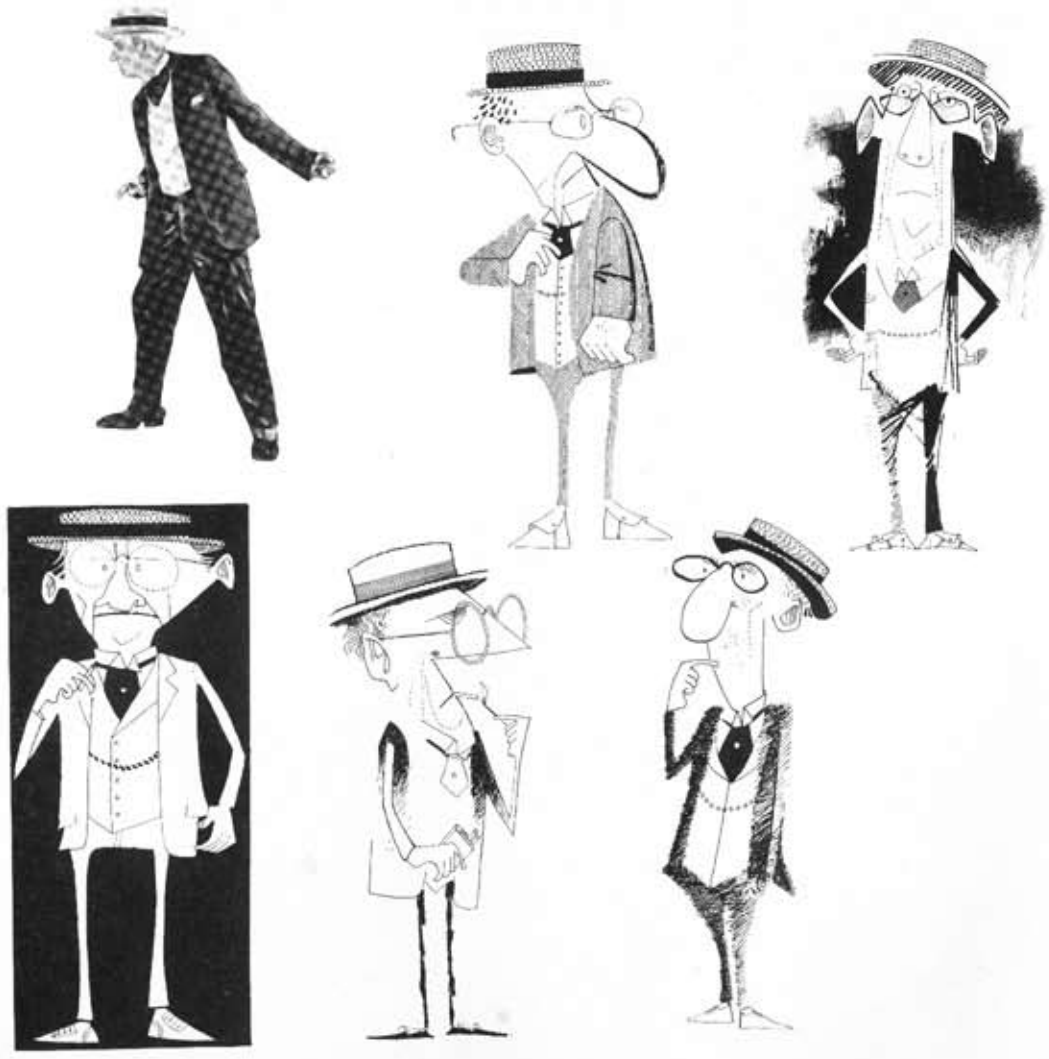
LA ESTILIZACION HUMORISTICA

UN POCO DE HISTORIA: El género humoristico ha tenido un proceso más pronunciado de estilización que el género denominado "serio" o de aventuras.

Los primeros trabajos de la Historieta mostraban una tímida caricatura del hombre; la cabeza grande y el cuerpo pequeño y los movimientos mantenian una cierta relación anatómica.

Pero poco a poco se fué estilizando con mayor imaginación. Las cabezas fueron simplificadas a los pocos trazos necesarios para ofrecer la máxima expresividad. El movimiento se fué variando hasta que llegó a crearse una forma propia de actuar y gesticular.

En 1922 surge Milt Gross en Estados Unidos e incluye el absurdo en la Historieta humorística. Los animales razonan como los hombres y se convierten en personajes cálidos y humanos. Luego, aparece Walt Disney quien le otorga su máxima estilización comercial, al crear un mundo mágico y fantástico. De esa forma, animales con características irreales manejan automóviles y aviones, visten como exploradores o caballeros de la Edad media.



ILUSTRACION A

ILUSTRACION B

Los tipos

Para crear personajes, en este género, el estudiante deberá tomar tipos bien definidos y estudiar distintos medios de estilizar su carácter. Las posibilidades de estilización para un mismo personaje, se pueden analizar en las Ilustraciones **B** y **C.**
El estudiante que siga este género puede relacionar los distintos conceptos de estilización de este Libro Quinto y adaptarlos aquí en forma pronunciada e ilimitada.

EL MOVIMIENTO

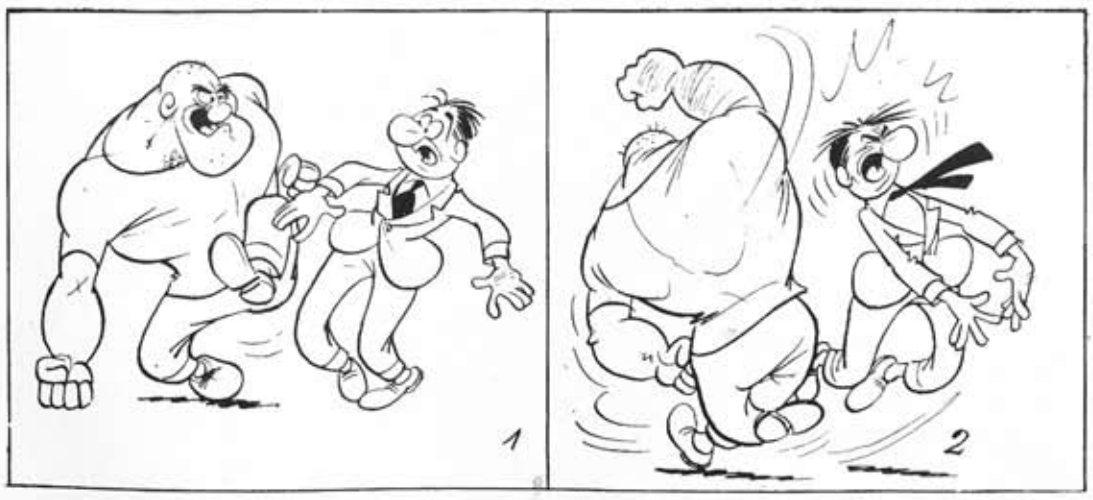
Dentro de la estilización humorística existen dos escuelas: la "clásica" y la "vanguardista".
La "clásica" mantiene un concepto de formas, proporción y movimiento un poco más identificados con la realidad, mientras que la segunda es la escuela que está de moda o en auge en el momento, y resuelve estas características con la libertad que permite la evolución del público. Muchos estilos "vanguardistas", ya superados, forman ahora parte del estilo "clásico" Este es el ciclo natural de los estilos.
La Ilustración **A** muestra varias posibilidades de la escuela "vanguardista" y las Ilustraciones **B** y **C** son normas expresivas de dinamismo y movimiento de la escuela "clásica".

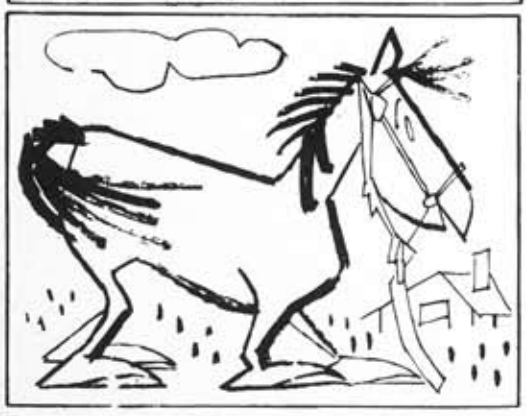
El "Mono clásico" tiene como base de su dibujo al círculo, que se repite en todas sus formas. La clave del movimiento consiste en la pérdida del equilibrio y en los giros constantes de la cabeza. Las proporciones exageran el tamaño de la cabeza, manos y pies.

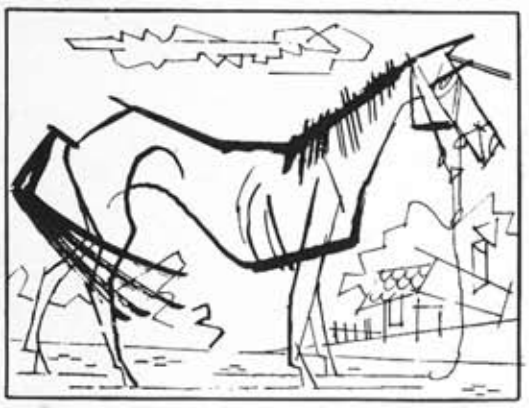
ILUSTRACION D

Las formas "vanguardistas" del mono se basan en la búsqueda de formas geométricas, y la armonía entre los cuerpos y líneas curvas y rectos.

ILUSTRACION C





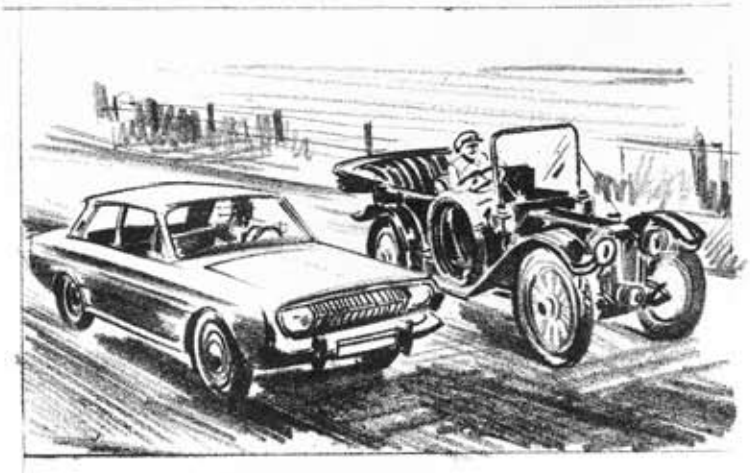


La forma general del perrito no varia, pero la representación de su "personalidad" sufre la búsqueda afanosa del dibujante, en un alarde de variaciones gráficas.

LECCION Nº 71

LOS ANIMALES

El mismo criterio empleado para estilizar personajes se sigue con los animales. Cada animal sugiere **distinta caricaturización.**
El carácter del animal debe expresarse por la exageración de sus **propias** características. A un caballo viejo y cansado se le exagerarán la apariencia externa de las vértebras y el arqueamiento del lomo. En cambio a un ciervo puede dársele la sensación ágil, mediante la gracia de sus líneas y movimientos rítmicos.
La estilización del caballo y del perro muestra la infinidad de posibilidades de estilizar los animales. **Cada estilización obedece a un objetivo distinto.** En el ejemplo del caballo se ve la evolución histórica de la estilización. Las primeras tres soluciones pertenecen ya a la escuela "clásica", mientras que la cuarta se sitúa, en este momento, en la "vanguardista".

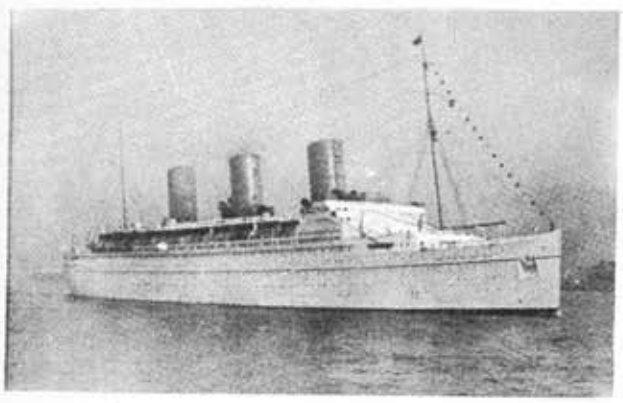


Quino "toma" lo más representativo de la línea moderna y de la antigua en ambos vehículos y recrea humorísticamente las formas.

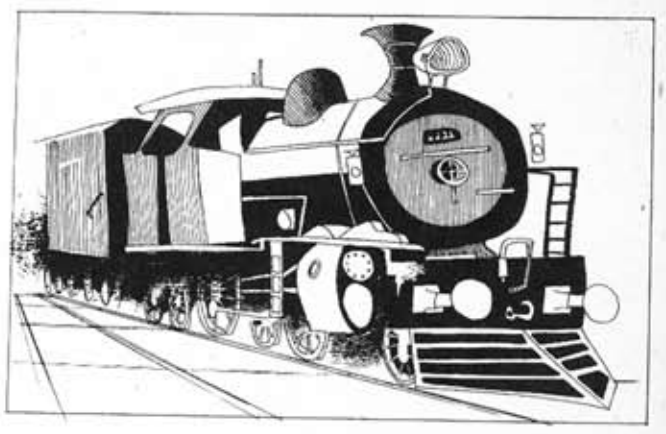
LECCION Nº 72

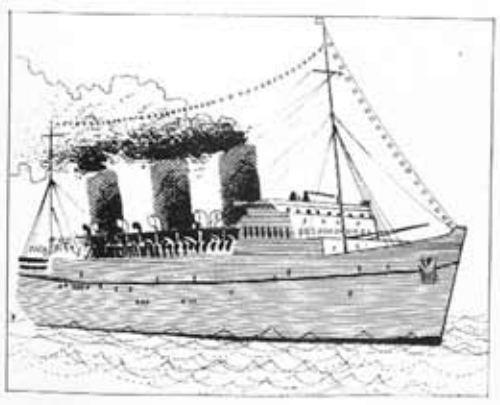
EL ESCENARIO

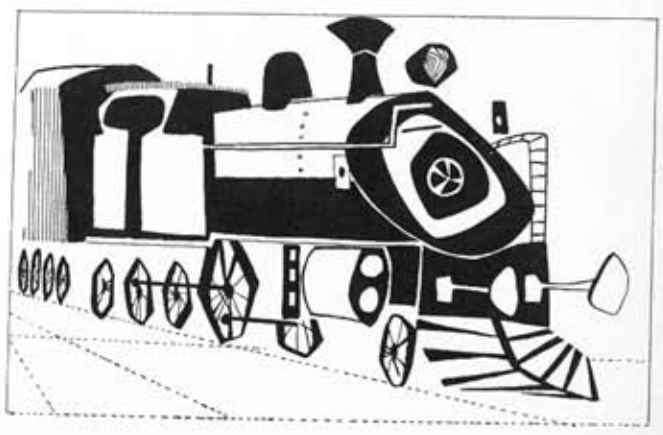
Para la estilización del escenario rige el mismo concepto vertido en las dos lecciones anteriores.
Para caricaturizar los elementos del escenario, deben tomarse los detalles más característicos y expresivos, para acentuar allí la faz humorística del elemento.
Un ejemplo gráfico de lo dicho se muestra en el caso de los automóviles. El carácter viejo y el ultramoderno de ambos está expresado por la exageración de sus **propias características.**
La simplificación es el problema vital en la estilización humorística y es necesario expresar el escenario por medio de sugerencias antes que por el detalle y la profusión de líneas.

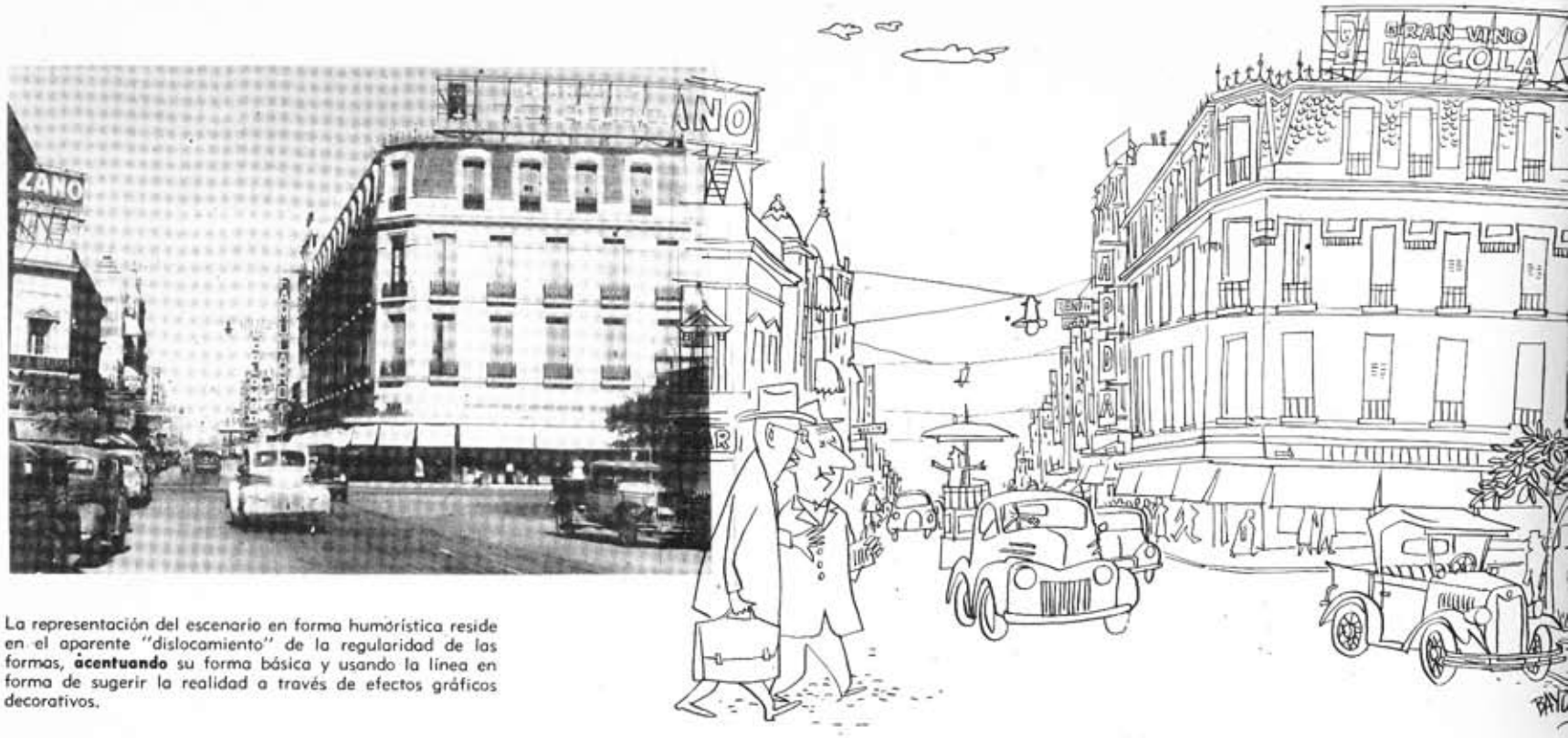


Igual que los personajes, todo es posible estilizarlo humorísticamente con la sola condición de que el conjunto ofrezca **unidad** en cuanto al estilo, o forma de representación gráfica.





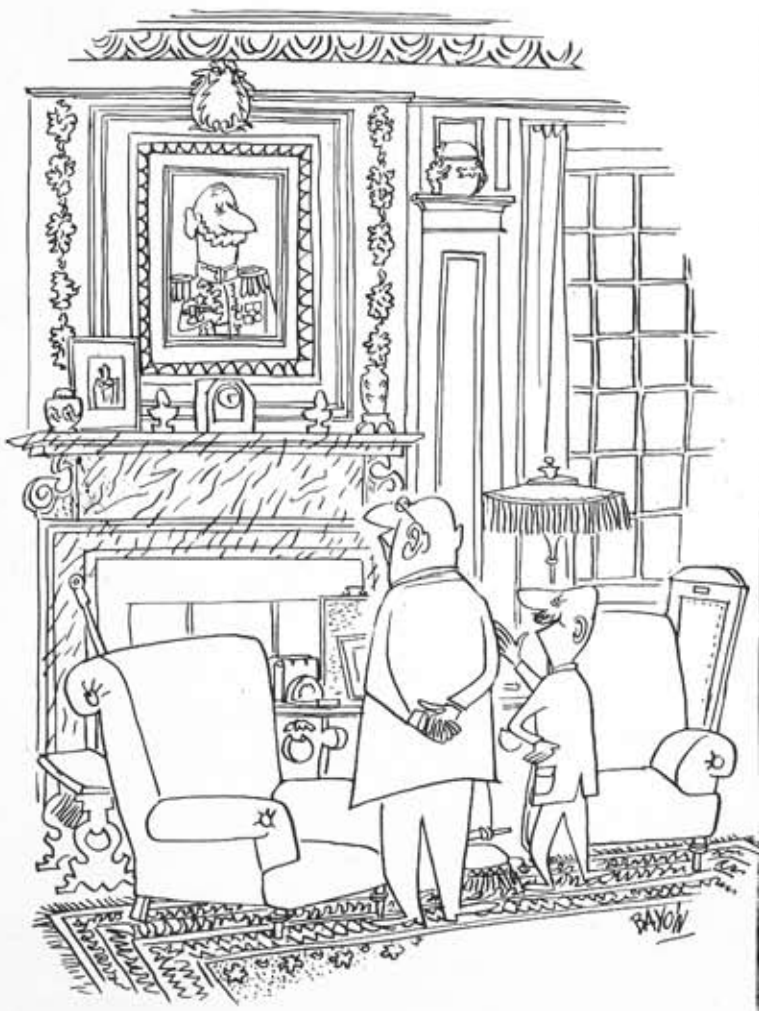




La representación del escenario en forma humorística reside en el aparente "dislocamiento" de la regularidad de las formas, **acentuando** su forma básica y usando la línea en forma de sugerir la realidad a través de efectos gráficos decorativos.

Sólo se exceptúa este criterio, cuando el dibujante tiene un objetivo de composición y desea dar "color" por medio de los adornos y detalles; tal como se ve en los ejemplos de la página siguiente. Esta necesidad de hacer "barroquismo" en el escenario es un sugestivo y conocido efecto humorístico de contraste. Otra particularidad importante es la falsificación de la perspectiva, que es necesaria tanto como sea salga la forma de los personajes; es decir: dibujo de la perspectiva y dibujo de la forma en completa **armonía.**

También se evitarán las líneas a escuadra que dan dureza y "frialdad" a la estilización. La falsedad de las líneas de perspectiva deben **ser convenientemente equilibradas** (Ver el ejemplo de la silla).



Evolución de la Historieta Americana

Desde los precursores (1894) hasta la 2ª guerra mundial (1944)

Los precursores

Las primeras historietas aparecieron en EE. UU. a fines del siglo pasado. En 1894, A. B. Frost desarrolló escenas humorísticas continuadas, aunque sin enmarcarlas con recuadros (1). Hasta este momento las figuras no "hablaban". El lenguaje dentro del dibujo se había usado en forma ocasional, especialmente en la caricatura política, desde el siglo XVIII. La frase se encerraba con una línea que seguía su contorno, uno de cuyos extremos apuntaba a la boca del hablante. Este recurso, al adoptarse sistemáticamente, tomó el nombre de "globo" y pasó a formar parte del conjunto de rasgos definitorios de la historieta. En 1897 aparece en el New York Journal una tira cómica protagonizada por el ya popular Yellow Kid, que, con la inclusión del recuadro separador de las escenas, muestra ya todas las características del género.

En la sección dedicada a los chistes del New York Sunday World había aparecido en 1896 casi una página en color titulada **La gran exposición de perros de la avenida Mc Googhan**, firmada por Richard Outcault. En ella aparecía un personaje extraño, un

1. • **Una de las primeras escenas continuadas, sin recuadro, precursora de la historieta.** A. B. Frost, 1894.
2 a. • **The yellow kid takes a hand, at golf.** Richard Outcault, New York Journal Sunday, 1897. © King Features Syndicate, Inc.

1

NEW YORK JOURNAL, SUNDAY, OCTOBER 24, 1897.

THE YELLOW KID TAKES A HAND AT GOLF.

2 a

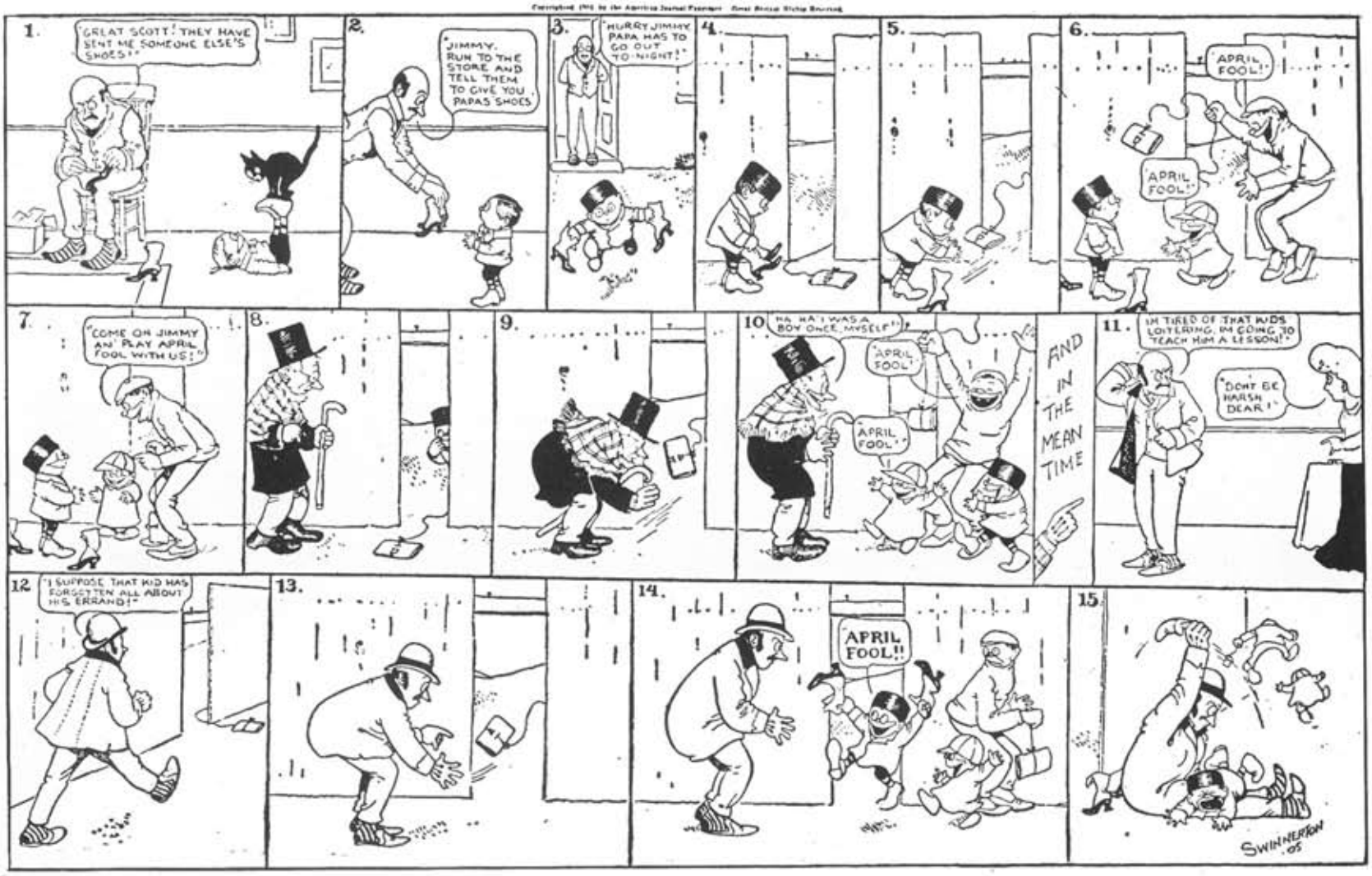
chico calvo vestido con un largo camisón amarillo que miraba fijamente al lector. El personaje gustó y su nombre estuvo pronto en boca de todos. En las semanas siguientes llegó a verse, atravesada sobre su camisón, primero una palabra y después frases enteras que lo convirtieron lentamente en un medio de comunicación (2). Anteriormente, en el **Examiner** de San Francisco había salido ya una serie, **The Little Bears and Tigers**, protagonizada por animales y que fue importante por su aparición regular, que permitía al público familiarizarse con ella, y por su gran difusión. Su creador era James Swinnerton, uno de los iniciadores del género, que más adelante produciría **Little Jimmy** (3), serie que como todas las suyas interesaba al lector más que por un final inesperado, por el desarrollo de toda una anécdota cargada de interés. Entre los precursores se considera también a Rudolph Dirks, que publicó en 1897 **The Katzenjammer Kids** (4), travesuras de tres chicos que inundaron la historieta con una ola de risas desatadas que todavía hoy perduran. Los personajes eran la madre, el capitán y los chicos. El capitán, viejo viajero, había decidido unirse a la familia atraído por la soberbia cocina de la madre. Este, a pesar de no ser el padre de los chicos ni estar casado con la madre, establece relaciones aparentemente afec-

tivas con ella. La madre por su parte ama a sus hijos con fervor romántico, e intenta mantener la paz del hogar.

Ninguno de estos primeros "comics" pueden considerarse "tiras". El verdadero significado de la palabra alude a una serie de dibujos separados, en blanco y negro, que atraviesa total o parcialmente la hoja de un diario. Los primeros "comics" eran en color y aparecían solamente en las ediciones dominicales. Las viejas secciones en color parecen más entretenidas que las actuales, tal vez debido al tono ligeramente amarillo del papel, y a que no pretendían ser profundas, en parte por no ser ilustraciones de un texto, como la mayoría de las de hoy. Reflejaban un mundo idealizado y feliz que encantaba a sus lectores.

A principios de siglo, la prosperidad económica de vastos sectores determinó un aumento en la circulación de los diarios. La historieta se convierte entonces en un elemento apreciado por los editores para provocar mayor demanda, y la atmósfera de los "comics" cambia. **Buster Brown** de Outcault (5), **Foxy Grandpa** de Schultze (6), ya no reflejaban más el ambiente de los bajos fondos, sino un clima más lujoso y optimista. **Little Nemo in Slumberland** de Winsor Mc Cay (7) ni siquiera relataba aventuras po-

JIMMY—HE PLAYS "APRIL FOOL!"



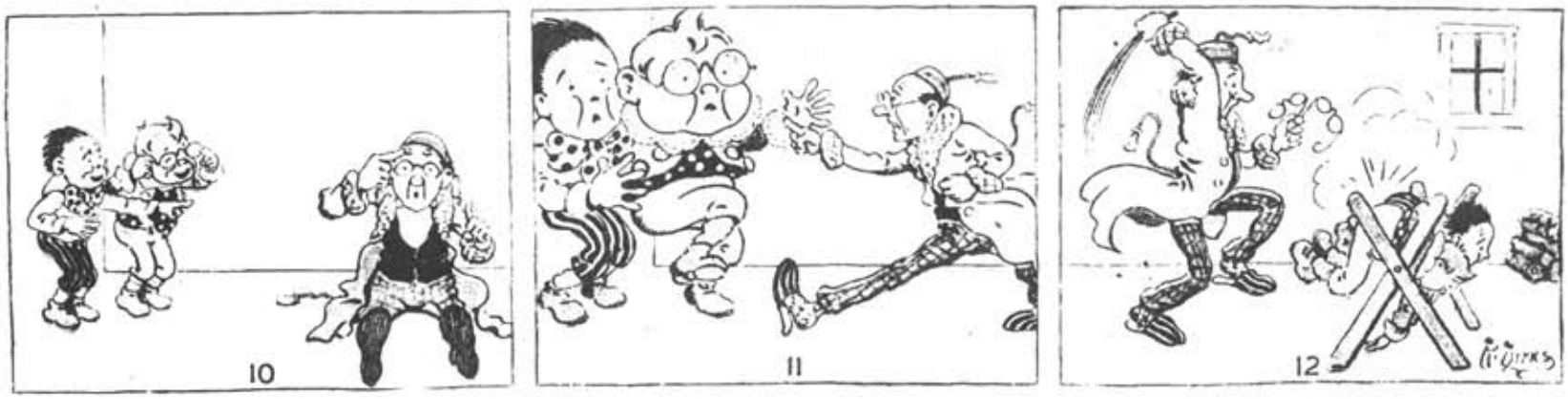
siblemente reales, sino sueños de su protagonista, una figura borrosa que dormida imaginaba siempre los mismos personajes en distintas situaciones, muy relacionadas con los cuentos de hadas.

Este cambio se produjo alrededor de 1906, año clave de la historieta. En 1906 aparecieron también las primeras creaciones de Gorge Mc Manus, que alcanzaría gran fama posteriormente con **The Newyweds** (8), llamada más tarde **Bringing up Father** (9), que se tradujo entre nosotros como **Trifón y Sisebuta**. Aunque el tema principal de esta tira fuera las alabanzas a la simplicidad hogareña, aludía también a los cambios que el exceso de dinero había producido en la vida de un simple trabajador irlandés. Su mujer intenta ascender socialmente y llevar una vida de apariencias que perjudica la libertad de su marido, privado de sus más preciados placeres, como reunirse con los viejos amigos o comer sus comidas favoritas.

También es importante el aporte de Lionel Feininger (10) con sus personajes vivaces, algunos demasiado altos, otros demasiado bajos, unos muy redondeados y otros muy angulosos, que llevaban siempre a cabo acciones desconcertantes. La ausencia de suspenso y continuidad de esta época llama la atención. El humor gráfico norteamericano tendía a seguir dos direcciones distintas: por un lado los personajes có-

2 b. • **La gran exposición de perros de la avenida Mc Googhan.** (Yellow kid). Richard Outcault, 1896. © New York Sunday World.

3. • **Little Jimmy.** James Swinnerton, New York Journal, 1905. © King Features Syndicate, Inc.



4 a

4 b

micos que aparecian regularmente, habian adoptado los recuadros y los globos, y tenian un lugar fijo dentro del periódico, y por otro los "cartoons" que aparecían en revistas especializadas, ilustrando cada vez diferentes "gags", y eran mucho más anticuados que los "comics". Hasta después de la primera guerra mundial los autores de "cartoons" no dejaron a un lado el viejo humor inglés. Después sí se desarrolló un estilo nuevo e inteligente que se manifestaba en una sola línea escrita debajo del único cuadro, recurso que condujo a brillantes resultados. En 1907 apareció la primera tira cómica que reunía las características definitivas del género. Fue **Mutt y Jeff** (11) de Bud Fisher, cuyos cuadros se sucedían secuencialmente atravesando la página en una tira de dibujos presentada seis veces por semana en un diario matutino. Mutt era primero el único personaje, y tiempo después se encontraba con Jeff a quien salvaría de una situación difícil convirtiéndolo en su protegido. Como derivación de esta tira surgió **Cicero's Cat**, cuyo protagonista es el gato de Cicerón, hijo de Mutt, uno de los animales más divertidos de la historieta. Fisher había comenzado su carrera en la sección deportes, como muchos de los más famosos autores de historietas, que debían distribuir el material deportivo sobre cierta cantidad de papel y completarlo con algunas ilustraciones que incluyeran personajes cómicos. Otro autor importante del mismo origen fue Frederik Opper, creador de **Happy Hooligan** (12). Hooligan era un vagabundo que por su simpatía y bondad se convirtió en héroe nacional, a pesar del sadismo que

4 a. • **The Katzenjammer Kids.** Rudolph Dirks, New York American, 1898.

4 b. • **The Katzenjammer Kids.** H. H. Knerr, New York American, 1935.

5

se advertía en las primeras tiras. A los lectores les agradaba ver a gente simple y desprotegida en situaciones difíciles. Happy Hooligan representa sentimientos mucho más amables que, por ejemplo, el arrogante Yellow Kid. Opper repetía siempre los mismos rasgos al dibujar la cabeza de sus personajes, todos tenían un labio superior enorme y dos líneas que unían la nariz con las comisuras de la boca. Estos rasgos fueron también los de los personajes de **And Her Name Was Maud** (13), historieta protagonizada por una mula que disimulaba bajo una apariencia ingenua el temible poder de sus cascos. Como muchas tiras de la época, Maud dependía poco de los fondos y su apariencia bidimensional le confería un diseño estilizado muy diferente y a veces superior al de las ilustraciones de hoy. Otro animal muy famoso es el gato de **Krazy Kat** (14). Su autor, George Harriman, había comenzado por dar un lugar secundario pero permanente a un gato en **The Dingbat Family**, y más adelante lo elevó al rango de protagonista. Surge como símbolo de la inocencia e ingenuidad de la mente humana, y las acciones se centran en su relación con un ratón al cual al mismo tiempo quiere y combate.

Spark Plug fue otro de los animales que atrajo la atención de los lectores de todas las edades. Este caballo de carrera apareció inesperadamente en la vida de **Barney Google** (15), el héroe de la tira de Billy De Beck, y cambió su curso. Aunque no podía hablar, los globos llenos de pequeños corazones o sus ojos mojados por las lágrimas denunciaban sus sentimientos. Con el triunfo de Spark Plug en las pistas, Barney se enriquece, abandona a su mujer, cambia de ropas y se sumerje en una aventura amorosa. Posteriormente encuentra a otro animal que también le brinda su afecto, el avestruz Rudy.

Con **Krazy Kat** los "comics" habían llegado a su punto máximo de humor y fantasía. Más adelante, por varias razones que ya veremos, comienzan a declinar en ese sentido y su mundo despreocupado se ve invadido por las exigencias de un texto.

Con respecto a la historieta en nuestro país, nace como sátira política en las revistas "Caras y Caretas" y "P.B.T." (1903). Alonso (Argentina 1), Cao, Jiménez Pastor, Sirio, Málaga Grenet, dividen en cuadros continuos cualquier situación representativa del panorama político nacional, con lo que logran atraer el interés de los lectores. Historietas inglesas aparecen alrededor de 1910 en las publicaciones mencionadas, y surge en ese mismo año una nueva, **Tit-Bits**, que se denomina del mismo modo que su antecesora británica. Pero hasta 1912 no aparecen historietas de autores nacionales. El impulso comercial básico para el desarrollo y la evolución de la historieta norteamericana no movía aún a los editores argentinos.

5. • **Buster Brown.** Richard Outcault, 1905.
6. • **Foxy Grandpa.** Carl Schultze, 1904.

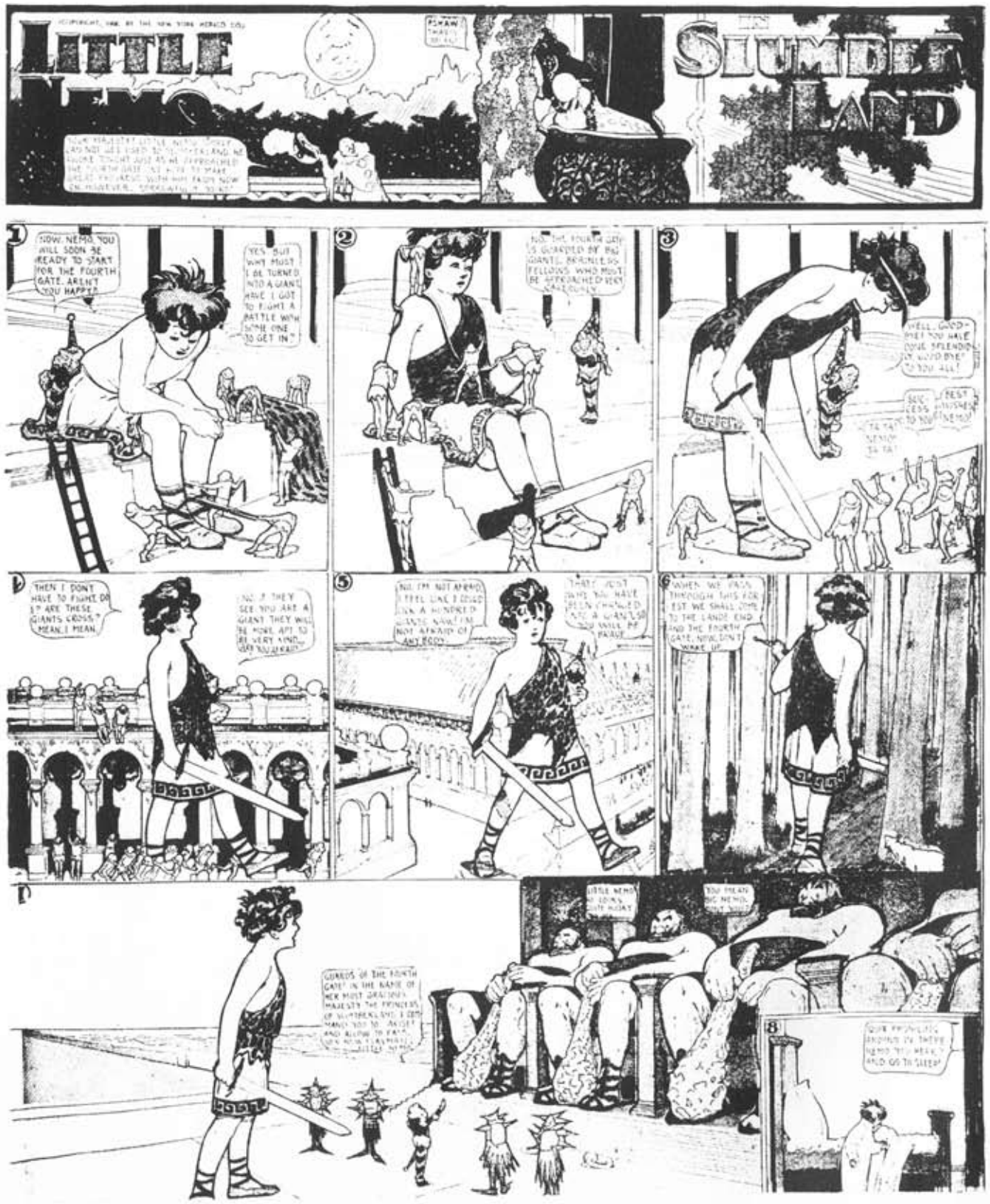
6

El realismo y la sátira familiar

En 1912 se publicó **Positive Polly** (16), que más tarde se llamaría **Polly and Her Pals.** Su autor, Cliff Sterrett, había sido el creador de las heroínas femeninas, y Polly, hermosa rubia de boca chica, grandes ojos profundos y largas piernas bien formadas, personificaba una joven norteamericana muy aceptable socialmente. Como ella, muchos otros personajes adultos eran pintorescos y algo irreales, lo cual impedía que los lectores mayores se identificaran seriamente con ellos. Uno de los cambios característicos de la década del 10 al 20 es la aparición de personajes adultos que son reflejos más o menos reales de los verdaderos, y que se mueven en un medio que documenta partes de la sociedad norteamericana media de esa época. Un ejemplo en este sentido son **The Hall Room Boys** (17) y **Percy and Ferdie** de H. A. McGill, que comentan satíricamente la necesidad de enriquecerse con facilidad que caracterizaba a los norteamericanos de entonces. Muy popular fue también la figura de **Abie the Agent** de Harry Hershfield (18), que era un activo hombre de negocios, como el protagonista de **Let The Wedding Bells Ring Out,** de T. E. Powers (19). Powers reflejaba además los conflictos familiares de su personae dominado por una enorme mujer. Otro marido débil aparece en **For Better or Worse** de Tad (Thomas A. Dorgan). Los dos nombres claves de este período son Clare Briggs y H. T. Webster. **Mr. and Mrs.** (20) del primero de ellos presentaba las dificultades conyugales desde un punto de vista cómico, y **The Man in the Brown Derby** del segundo describía también aspectos de la vida familiar. Otra creación de Webster fue **The Timid Soul** (21), cuyo personaje principal, Caspar Milquetoast fue el caso típico de toda una generación de maridos débiles sometidos a sus mujeres.

Recién en 1912 surge en la revista "Caras y Caretas" el primer personaje de historietas netamente argentino. Era **Sarrasqueta,** que en un principio había aparecido en las ilustraciones político-satíricas de Alonso y posteriormente había dibujado Redondo (Arg. 2) en cuadros sucesivos. Las escenas eran mu-

7. • **Little Nemo in Slumberland.** Windsor Mc Cay



das, ya que no se utilizaba el globo, sino que una leyenda al pie las explicitaba. Sarrasqueta era un personaje de aspecto ridículo y desagradable que sabía sacar provecho de cualquier situación.
Personajes mucho más populares que Sarrasqueta fueron **El negro Raúl** y **Tijereta,** de Arturo Lanteri (Arg. 3), el precursor más importante de la historieta argentina. Tomaba sus personajes de la vida real. Su técnica, semejante a la de Redondo en cuanto a los recursos empleados, se manifestaba en ilustraciones cuya leyenda era generalmente una cuarteta rimada.

El primer diario norteamericano formato "tabloid", el "Daily News", ofrecía un campo perfectamente apropiado para las tiras cómicas debido a su tamaño, aproximadamente el de la mitad de un diario común. En 1913, Moses Koenisberg había fundado el Newspaper Feature Service Inc., primer sindicato que

8 a. • **The Newyweds.** George Mc Manus, 1904.
8 b. • **The World Funny Side.** George Mc Manus, 1904.

8 a

8 b

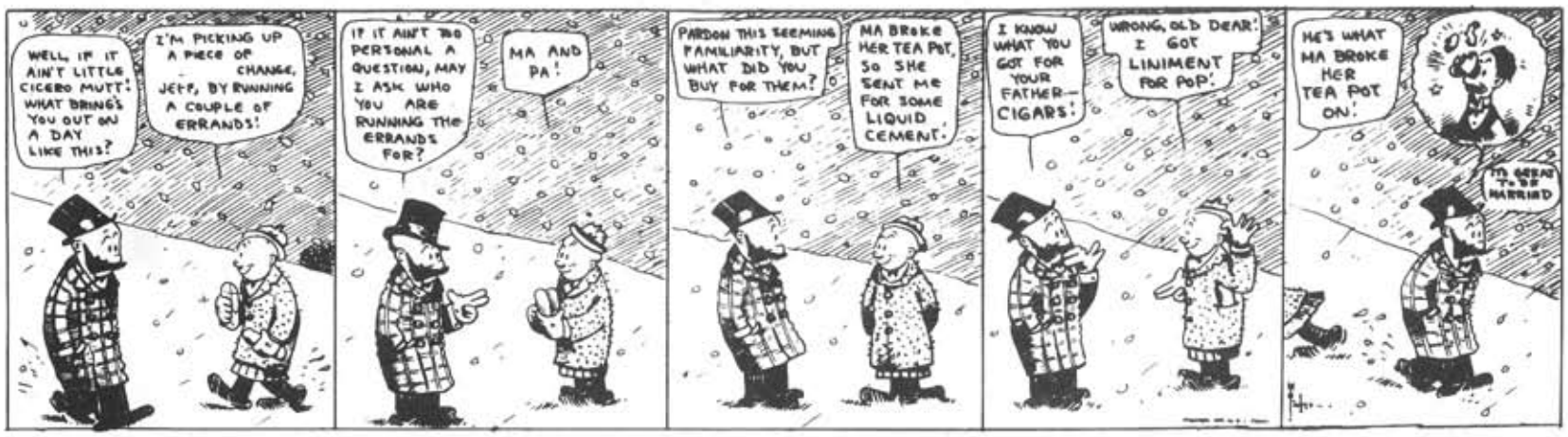
9 a. • **Bringingup Father** (Trifón y Sisebuta). George Mc Manus, 1925.

proveería a los periódicos diariamente con un juego de historietas. El sindicato es simplemente una compañía que tiene a su cargo la producción y distribución de un grupo de ilustradores.

La formación de los sindicatos contribuyó a dar a las tiras carácter nacional, y el "Daily News" les proporcionó el medio especial para ellas. Aunque en su primer número sólo había una historieta, **The Gumps,** aparecieron posteriormente cinco más, cada una de ellas dirigida a satisfacer una necesidad distinta de la masa de público lector, que se había previsto de antemano. Por ejemplo, **Orphan Annie** apelaba al sentimentalismo, **The Gumps** evocaba la vida familiar, **Harold Teen** la edad juvenil, **Smitty** las travesuras infantiles.

10. • **Piemouth comes to the rescue of the Kin-der-Kids.** Lyonel Feininger, Chicago Tribune, 1906. © New York "News" Syndicate.

11 a



11 b

11 c

Annie, la heroína de Harold Gray, se movía en un mundo siniestro pero fascinante y su creador se apoyaba en un recurso técnico original que consistía en dibujar los ojos de los personajes como óvalos vacíos, de tal modo que el lector debía imaginar la expresión de la mirada teniendo en cuenta el argumento, los ademanes del personaje y los rasgos de su boca. Estos detalles deben ser tenidos en cuenta por el aspirante a creador de historietas, ya que la esencia del género tiene mucho que ver con estos aspectos aparentemente menores (22).

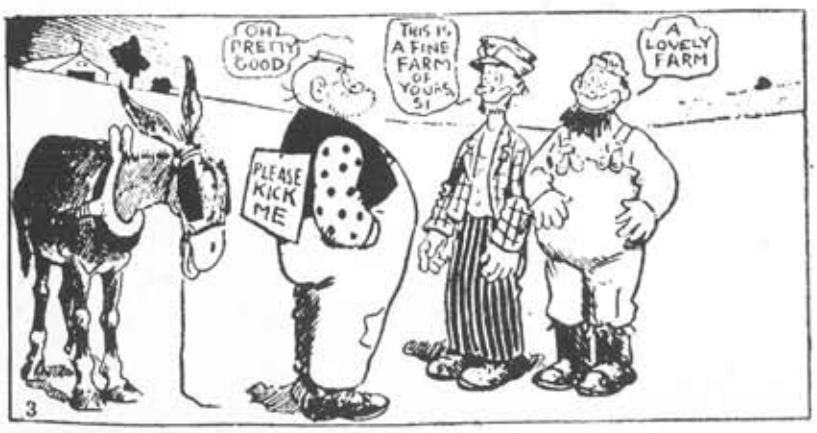
Smitty, de la misma época como dijimos, es un simpático cadete de oficina cuyos problemas de trabajo, opuestos a su carácter apacible, proporcionan el material para esta tira. Tal vez haya resultado más popular aún su hermano menor, Herby, cuya sabiduría práctica, calidez y ternura lo volvían irresistible (25).

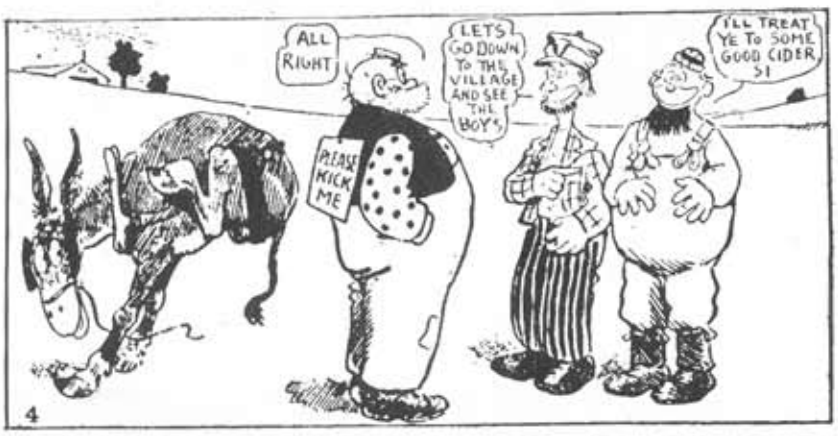
Una de las familias más conocidas de la historieta norteamericana fue la que Sidney Smith presentó en **The Gumps** (23), cuyos personajes eran dibujados con todo sarcasmo, sin mandíbula inferior y con la boca directamente situada en el cuello. Como ha ocurrido con muchas otras historietas, **The Gumps** fue continuada más adelante por otro autor, que trató de conservar las características de los personajes que había marcado Smith.

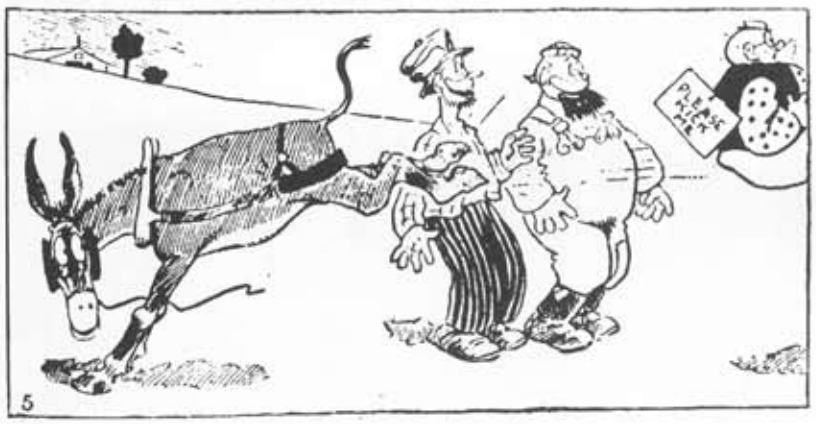
Muy pocos lectores saben que el nombre, las características y la idea principal de una tira pertenecen al artista sólo en casos excepcionales. En general son propiedad de los sindicatos. Por esto cuando un autor de éxito deja de trabajar en su tira, es sucedido en general por un reemplazante, que el sindicato se encarga de elegir. Este nuevo artista no puede cambiar bruscamente el estilo de su predecesor. Durante unos seis meses se calcula que debe

11 a-b-c. • **Mutt y Jeff.** Bud Fisher, 1907-1921-1925. © H. C. Fisher.

12







13

mantener las mismas características, para evitar que el público sienta que su historieta se está disgregando. Los cambios deben introducirse de a poco, tratando de que pasen desapercibidos, si bien son inevitables en la medida en que nadie puede rendir el máximo repitiendo un estilo de otro.

Como **The Gumps,** todo este grupo de historietas que nos ocupa está respaldado por la misma organización, el Tribune News Syndicate.

Moon Mullins (26) de Franck Williards se basaba en "gags" que se desarrollaban en un medio de clase alta venida a menos, lo cual parece haber posibilitado el hecho de que los lectores se sintieran algo superiores a los protagonistas. El caso contrario se daba en **Winnie Winckle** (27), chica capaz y decidida a ascender a pesar de su pobre origen, cuyo autor fue Michel Branner. En cuanto a **Harold Teen** (24), de Carl Ed, pone en boca de algunos personajes un lenguaje exclusivo de los adolescentes de ese momento, y mediante una llamada ante cada palabra desconocida, aclara su significado en la parte inferior del cuadro. La más representativa de todo este grupo de historietas fue **Gasoline Alley,** de Franck King. Lo más importante en ella es que para los personajes pasa el tiempo, y los lectores asisten a su transformación. El héroe original encuentra un niño abandonado en el umbral de su casa. El chico crece, va a la escuela, se compromete, se casa, y de este desarrollo de su vida derivan las peripecias de la tira (28).

Una familia que apasionó a los lectores de la época, y sigue siendo muy popular actualmente, es la familia Boomstead, cuyas aventuras se conocen a través de **Blondie,** de Chic Young. La acción se ubicaba en un

12. • **Happy Hooligan.** Frederik Opper, 1905. © King Features Syndicate, Inc.

13. • **And Her Name Was Maud!** Frederik Opper, New York American and Journal, 1905. © King Features Syndicate, Inc.

"KRAZY KAT"

Registered U. S. Patent Office.

Y'MIN TO SAY I COULD SEE A MOON THROUGH IT ?

THE NICEST MOON YOU EVER SAW — AND WORTH EVERY CENT OF THE DIME IT WILL COST YOU —

WELL, WHAT DO YOU THINK OF THAT FOR A MOON ?

MOVILLIS

HOWS THIS FOR A STAR ?

HOW SWITT IT TWINGILS —

GUESS

A KOMIC —

SUN —

SON ?

AND NOW A TOTAL ECLIPSE —

HOW OBSKEW

COME —

WHERE ?

?

WELL, WEN DO THE EEKLIPP STOTT TO BE TOTIL ?

PARDON ME, MY DEAR KRAZY — MAY I SUGGEST SOMETHING FOR YOU TO OBSERVE — SOMETHING NOT EXACTLY OF A CELESTIAL NATURE — YET — —

DEE-WEE-MEE WOT CAN IT BE ?

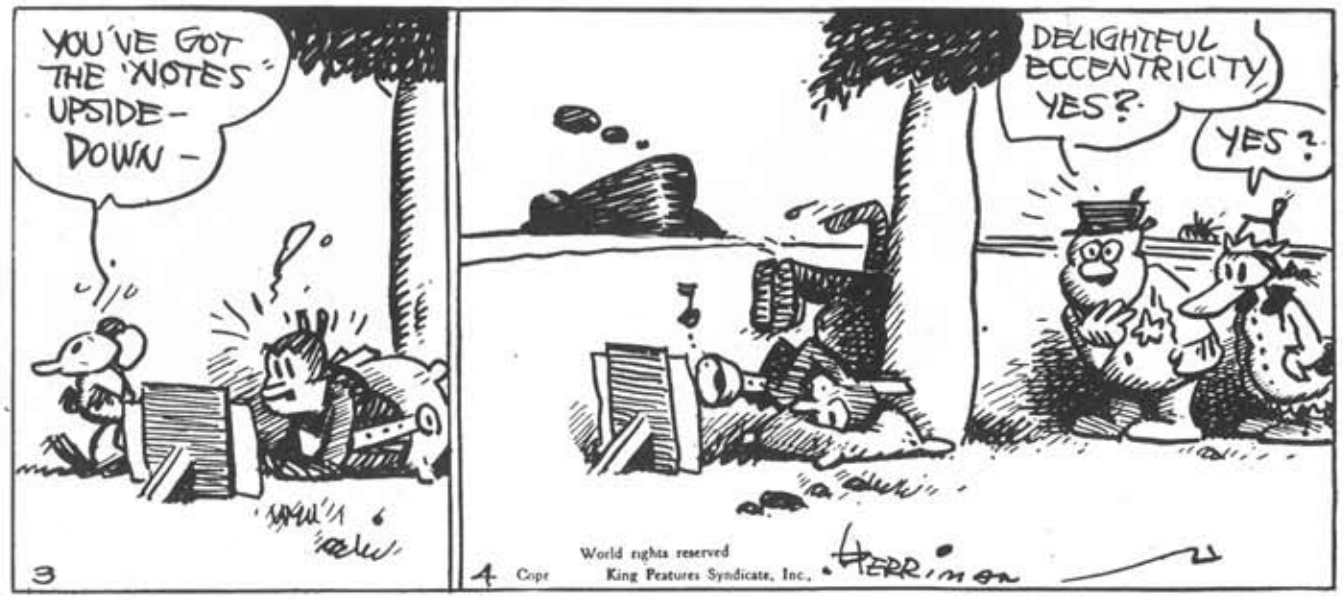
LAY YOUR PRETTY EYE ON THIS.

?

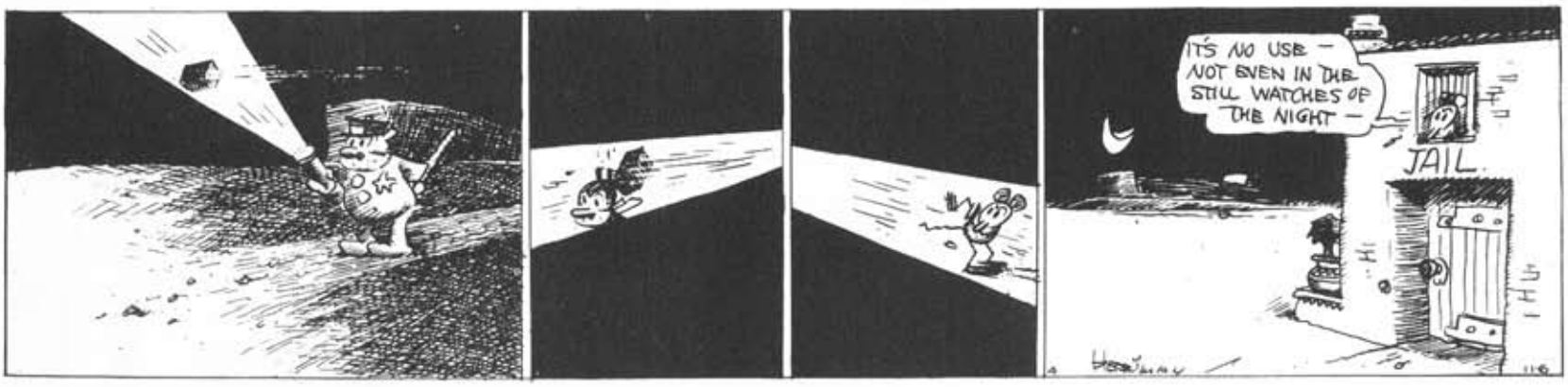
JAIL.

HERRIMAN

14 b



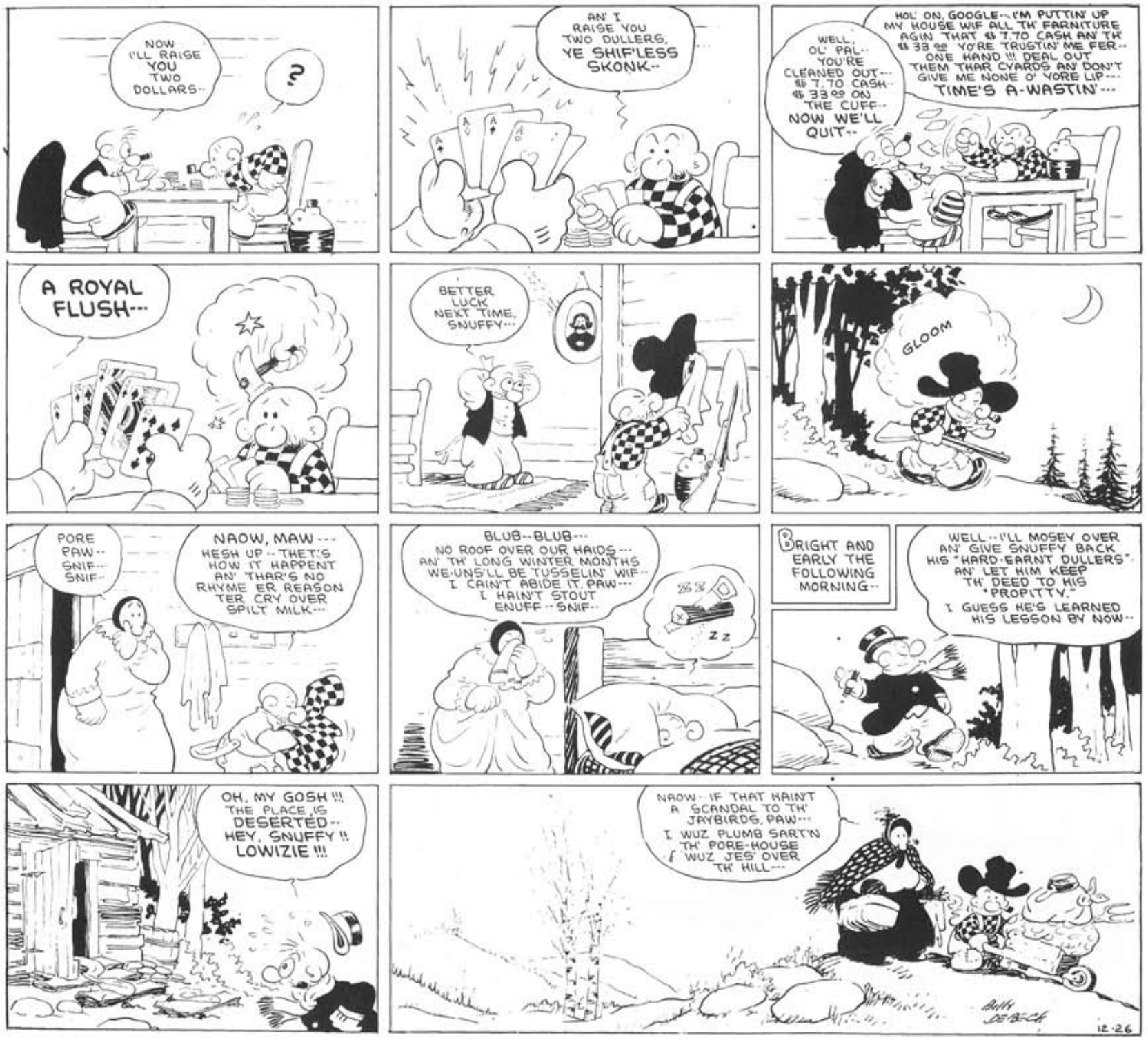
14 c



15 a

15 b

14 a-b-c. • **Krazy Kat.** George Harriman, 1930-1939. © King Features Syndicate, Inc.



15 c

primer momento en un ambiente lujoso, el de la familia de Dagwood, muchacho joven que pierde su fortuna a raíz de su casamiento con Blondie, a quien sus padres rechazaban. En adelante el ambiente es el de una familia de clase media que aumenta con el nacimiento de dos chicos y la adopción de algunos animales domésticos. Una de las pruebas de la aceptación de esta historieta por parte del público fue la cantidad de cartas que llegaron a su autor con motivo del nacimiento del primer hijo de los Dagwood. Los lectores alababan al bebé y lo encontraban muy parecido a sus propios hijos. Blondie era la más linda y simpática de las heroínas de la historieta, Dagwood, a pesar de sus torpezas el más joven y atractivo de los maridos, y esto favorecía la creación de un clima romántico y agradable (29). Como antecedente de esta tira podemos mencionar a **Toots y Gasper** de Jimmy Murphy, que apareció con interrupciones desde 1918. Describía los placeres simples y los pequeños inconvenientes de la vida en común (30).

También entre nosotros se vio reflejada la vida de una familia típica. Fue en **Pancho Talero,** historieta de Lanteri (Arg. 4), que apareció en 1922 y siguió publicándose por más de veinte años. Lanteri llevó a esta tira una serie de personajes característicos: un matrimonio, sus hijos, padres y cuñados, su servidumbre, etc. Pancho era también un marido dominado, sometido a la tiranía femenina.
Otro dibujante de esta época, Diógenes Taborda (Arg. 5), intentaba representar con un humorismo algo ingenuo pero eficaz, aspectos risueños del Buenos Aires de su tiempo. En 1929 los episodios de **Pepinito y su novia** de González Fossat (Arg. 6), recordaban de alguna manera el noviazgo de Dagwood y Blondie de la tira de Chic Young.

15 a-b-c. • **Barney Google.** Billy De Beck, 1931-1937. © King Features Syndicate, Inc.

Citados para reunirse en acuerdo, y en espera del presidente, los ministros empezaron a bostezar, concluyendo por quedarse dormidos.

Y soñando estaban con Noël, de quien cada uno se prometía algún buen regalo, cuando vieron asomar por la puerta una cabeza venerable, que se les figuró la del dadivoso y tradicional viejito.

Pero, ¡oh cruel realidad! Despiertos por la alegría que les produjo la llegada del que ellos creían Noël, se encontraron en presencia del jefe del Estado, que se apresuró á pedirles mil pesos por cabeza para comprar un automóvil.

Arg. 1

Los chicos en la Historieta. Otras protagonistas femeninas

Como los animales y las familias, también los chicos han tenido un papel fundamental en el desarrollo de la historieta. Los primeros fueron Yellow Kid y Buster Brown, personajes que eran importantes desde un punto de vista local y carecían de trascendencia nacional. Fontaine Fox impuso en escala nacional los primeros caracteres infantiles alrededor de 1925. The Skipper of the Toonerville Trolley, Katrinka Mickey (himself) McGuire, Tomboy Taylor, etc., son nombres tan familiares para los norteamericanos como los de sus propios presidentes. Sus dibujos tenían algunas características que conviene tener en cuenta. La simplicidad de los trazos, la vitalidad de las figuras vistas desde arriba, con una perspectiva que suponía un observador situado más o menos en un tercer piso, y —su mayor descubrimiento— la importancia dada a la primera impresión que pudiera causar su dibujo, que lo llevaba a no perfeccionar el boceto original si encontraba en él suficiente vida y acción (31).

En **S'Matter Pop**, de C. M. Payne, un padre norteamericano típico se veía atormentado por las travesuras de un malvado amigo de sus hijos —Desper't Ambrose —que visitaba frecuentemente su casa. **Skippy**, de Percy Crosby, mostraba un raro sentido del humor y una especial filosofía que no excluía el comentario esclarecedor de problemas del mundo adulto. Skippy era en ese sentido un hombre pequeño, y se lo puede relacionar con el Yellow Kid. Su popularidad llegó a ser tal, que se lo trasladó en cierto momento a la primera página del diario donde aparecía (32).

Otro de los chicos más conocidos dentro de la historieta es **Henry**, protagonista de una tira que aún hoy aparece y que comenzó a salir en 1932. Henry nunca habla, y su apariencia es la de un bebé enorme, calvo y mal formado, de cara inexpresiva, inalterable a través de todos los cuadros y situaciones. El texto implica siempre realizar un esfuerzo que al lector medio le encanta a menudo evitar, si los dibujos pueden transmitirle directamente alguna idea (33). **Cap Stubbs**, otro de los personajes infantiles más

Arg. 1 • El nuevo Noel. Alonso. Caras y Caretas, P.B.T., 1903.

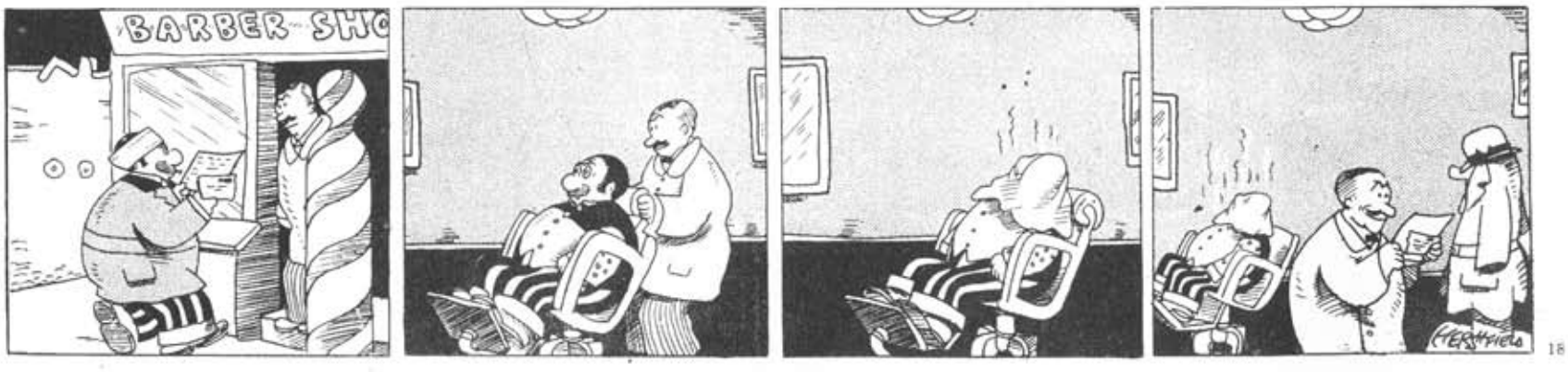
conocidos, comparte su lugar protagónico con su abuela y su perro Tippie. Muchas veces carece de nexo argumental y sólo presenta alguna situación, en ocasiones ni siquiera graciosa, pero se salva siempre por los agradables y tiernos que son sus personajes (34).

Ernie Bushmiller fue un creador que ascendió rápidamente gracias a una muchacha protagonista de una tira que él no había inventado, Fritzie Ritz. Cuando agotó las posibilidades de este personaje inventó a Nancy, que a su vez se volvió personaje principal, y entre nosotros se conoce bajo el nombre de Periquita. **Nancy** relata las aventuras de un grupo de chicos muy parecidos físicamente pero de temperamentos distintos. Es una historieta humorística en la que los "gags" se suceden con vivacidad (35). Una figura ambigua, de edad indeterminada y que

16. • **Polly and her pals.** Clift Sterret, 1928.
17. • **The hall room boys.** H. Mc Gill, 1911.
18. • **Abie the Agent.** Harry Hersfield. © King Features Syndicate, Inc.

16

17



18

19

20

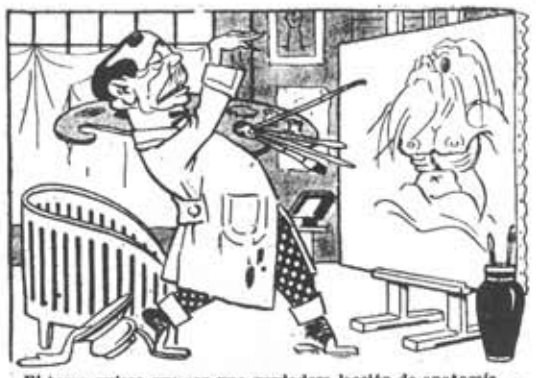
21

nunca hablaba era Benny, de Carver Pusey (1931). Era gracioso y humano y se lo puede comparar con Carlitos, la creación de Chaplín (35 b).

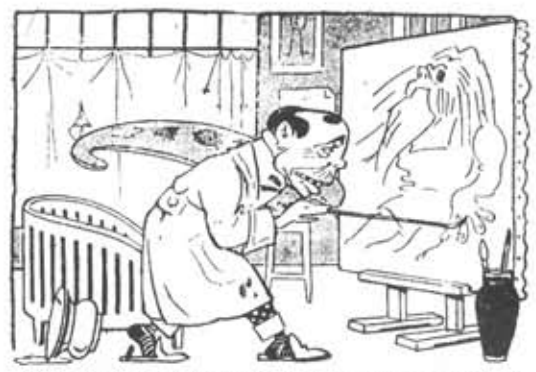
Un émulo de Popeye entre nosotros es el indio **Patoruzú.** Dante Quinterno (Arg. 7), su creador, había emprendido anteriormente algunas historietas de gran éxito, como **Las aventuras de don Gil Contento** (Arg. 8).
En 1929 había dibujado para "La Razón" **Don Julián de Montepío** (Arg. 9), tira que recién se haría famosa dos años más tarde debido a la inclusión de un indio patagón de mucha fuerza física y grandeza de alma. Muy pronto el impacto logrado por el personaje lo convirtió en protagonista de una serie. Desde 1935 **Patoruzú** se publicó en diarios y revistas de todo el país. Más tarde sus aventuras fueron recopiladas en una sola revista rápidamente agotada. Quinterno, con la reventa de su historieta, sentó las bases para la formación del primer sindicato argentino de historietas.

19. • **It may be worst.** E. T. Powers, 1912.
20. • **Mister and Mistress.** Clare Briggs, 1920.
21. • **The Timid Soul.** H. T. Webster. © The New York "Tribune", Inc.

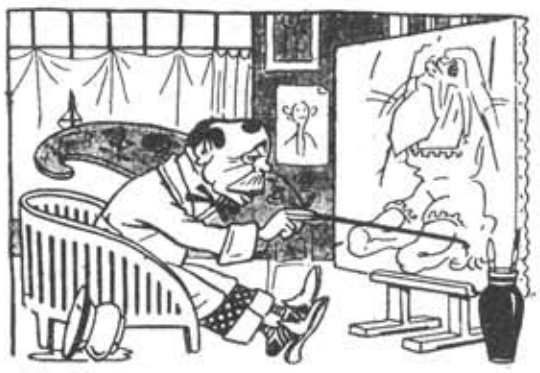
Lo primero la cabeza, estilo Miguel Angel; los ojos con mucha rabia y expresión de furor ciego... pero no sé hacerlos... le pongo anteojos. ¡Los escondo!



El torso quiero que sea una verdadera lección de anatomía... pero no sé nada de eso; le cubriré con una túnica y así... ¡lo escondo!



Ahora, los membrudos brazos y unas soberbias manos. ¡Oh! pero las manos son muy difíciles; yo las pongo agarrando las columnas por detrás, y así... ¡las escondo!

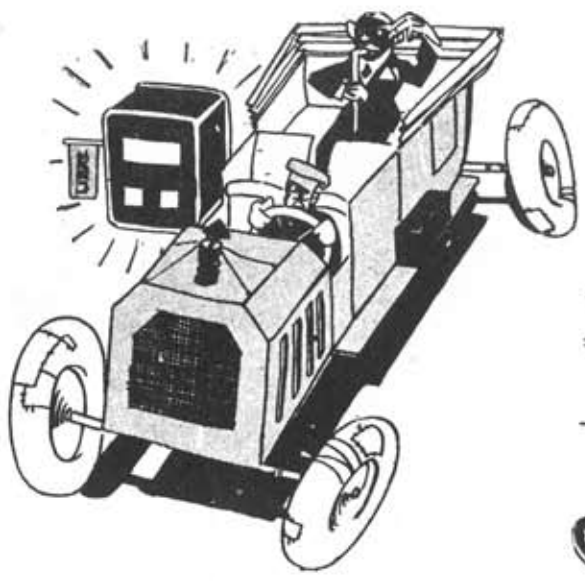


Completan la figura unas musculosas piernas... pero los pies no sé hacerlos, sin contar los dedos, y si los hago meto la pata. Le pongo arrodillado, y así, cayendo a la espalda, ¡los escondo!

Por último, mucho pelo, aunque luego me lo tomen a mí. Las columnas rotas y el fondo negro porque es el interior del templo y no había luz. Los filisteos no se ven, están en el fondo obscuro. ¡Los escondo!

Primer premio: Don Goyo Sarrasqueta y Obes. Conquistó la plaza. ¡Tengo un gran talento! ¡¡No lo escondo!!

Dib. de Redondo. Arg. 2



Toma un auto y esta es una diversión muy dominguera pues os lleva a la carrera sin tener prisa ninguna.

Llega a la última sesión de un biógrafo concurrido y quedándose dormido encuentra más diversión.

Moraleja:

Lector, si quieres vivir
el domingo divertido
que no se te ocurra ir
a donde Raúl ha ido.

Arg. 3

En cuanto a las muchachas, ya habíamos hablado de Polly, Toots, Blondie. Las tres se movían dentro de su casa, en contacto con su familia. Después de la primera guerra mundial, la mujer pasó a desempeñarse dentro de nuevos ambientes, y este hecho fue también registrado por las historietas. Así surge **Tillie the Toiler** (36), de Russ Westover. Al mismo tiempo que la historieta reflejaba la evidencia de un cambio en la situación social de la mujer, influye en que ese cambio se acelere. Por ejemplo las madres se tranquilizan por el hecho de que las dificultades de Tillie no surgen de las atenciones dudosas de su jefe, y esto las lleva a confiar en la moralidad de la vida de oficina, y permitir a sus hijas el ingreso a ese mundo. Tillie gustó a las mujeres por su especial disposición para sentirse siempre bien y estar vestida a la última moda a pesar de trabajar mucho, y a los hombres porque se las arreglaba para delegar las tares más pesadas en compañeros varones, lo cual daba la sensación de que éstos eran imprescindibles para manejar los aspectos empresarios de más responsabilidad.

Boots and Her Buddies (37) de Edgard Martin se centraba también en las andanzas de un personaje femenino lleno de atractivos pero necesitado de ayuda. Había aparecido en 1924.

Arg. 2 • Sarrasqueta. Redondo. Caras y Caretas, 1902.
Arg. 3 • El negro Raúl. Arturo Lanteri. El Hogar, 1916.

22 a

22 b

22 c

Ella Cinders (38), nombre derivado de Cinderella (Cenicienta en inglés), de Charlie Plumb y Bill Conselman, era un personaje de carácter más definido que el de sus predecesoras. Estaba estructurada sobre el modelo del cuento tradicional, pero introducía algunos cambios. Los personajes eran Ella, su madrastra, su padre, sus hermanastras, su marido y su hermano. Las mujeres de la familia en general la atacaban, y los hombres la defendían, pero como casi nunca estaba junto con ellos, debía luchar sola la mayoría de las veces y de esto resultaba el interés de la tira.

La última chica de este ciclo de las "French Dolls" fue Betty Boop, personaje ridículo por su gran cabeza, enormes ojos y cuerpito tembloroso, que llegó a la historieta desde el cine.

Rompiendo totalmente con esta tradición aparece en 1929 **Dixie Duggan** (41), de Mc Evoy y Strieble, cuyo fuerte era la personalidad y el encanto de la protagonista. Al principio se la presentó como una corista, y luego se produjo un cambio de medio por consejo del sindicato, que hizo languidecer las ventas del diario. Más adelante se introdujo un personaje masculino, y por causa de esto volvieron las ventas a repuntar.

Una protagonista femenina de carácter muy diverso fue Mary Worth, de **Apple Mary**, que comenzó a apa-

22 a-b. • **Little Orphan Annie.** Harold Grey, 1945. © Chicago Tribune-"News" Syndicate, Inc.

22 c. • **Little Orphan Annie** (Anita la huerfanita). Harold Grey, 1924.

23 a-b. • **The Gumps.** Sidney Smith, 1935-1936. © Chicago Tribune-New York "News" Syndicate, Inc.

24. • **Harold Teen.** Carl Ed, 1922. © Chicago Tribune-New York "News" Syndicate, Inc.

23 a

23 b

24

25 a. • **Smitty** (Rubio Copete). Walter Berndt, iniciada en 1922.
25 b. • **Smitty.** Walter Berndt, 1947. © The Chicago Tribune-New York "News" Syndicate, Inc.
26. • **Mon Mullins.** Frank Williards, 1947. © Chicago Tribune-New York "News" Syndicate, Inc.
27. • **Winnie Winkle.** Michael Branner, 1935.

25 a

25 b

26

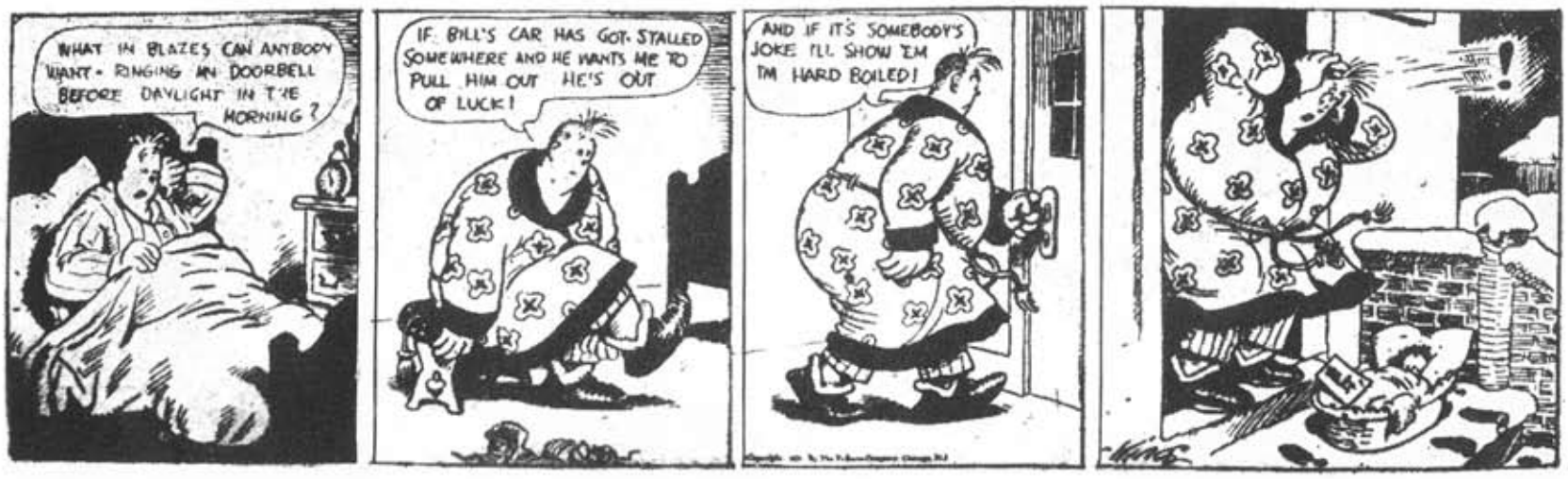
27

recer en 1932. Era una mujer de edad avanzada y gran capacidad para comprender y resolver los problemas de los que la rodeaban. Su creadora habia sido Martha Orr, que tuvo después varios continuadores (42). Al mismo tiempo otros personajes femeninos decoraban los diarios y revistas de los EE. UU. Eran las **Modest Maidens,** de Jay Alan (39), muchachas hermosas de clase media que aparecian en un único cuadro y pronunciaban una frase graciosa que se imprimia en la parte inferior del mismo, y las **Glamor Girls**, vampiresas muy bien vestidas cuyo auge se dio posteriormente durante la segunda guerra mundial (40).

La fauna doméstica

Volviendo a los animales, se pueden encontrar interesantes paralelismos entre los temas de historietas

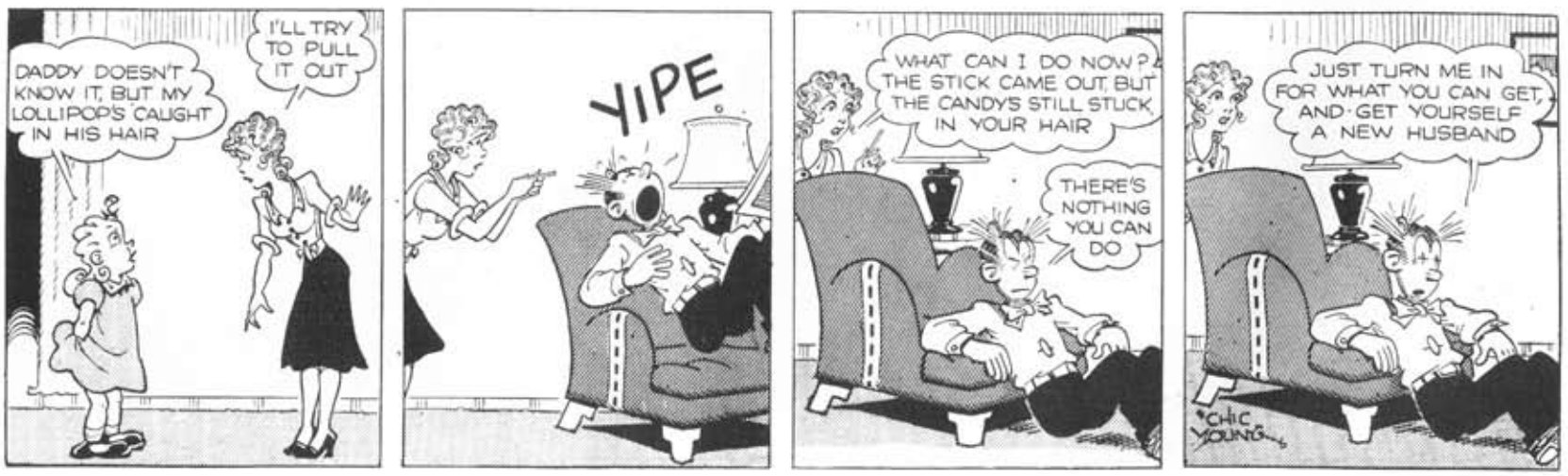
28. • **Gasoline Alley.** Franck King. 1921.
29 a-b-c. • **Blondie.** Chic Young. 1930-1934-1945. © King Features Syndicate, Inc.
30. • **Toots y Gasper.** Jimmy Murphy, 1930. © Chicago Tribune-New York "News" Syndicate, Inc.
Arg. 4 • **Pancho Talero.** Arturo Lanteri. El Hogar, 1922.
Arg. 5 • Dibujos humoristicos de Diogenes Taborda, 1924.
Arg. 6 • **Pepinito y su novia.** Gonzalez Fossat, 1929.



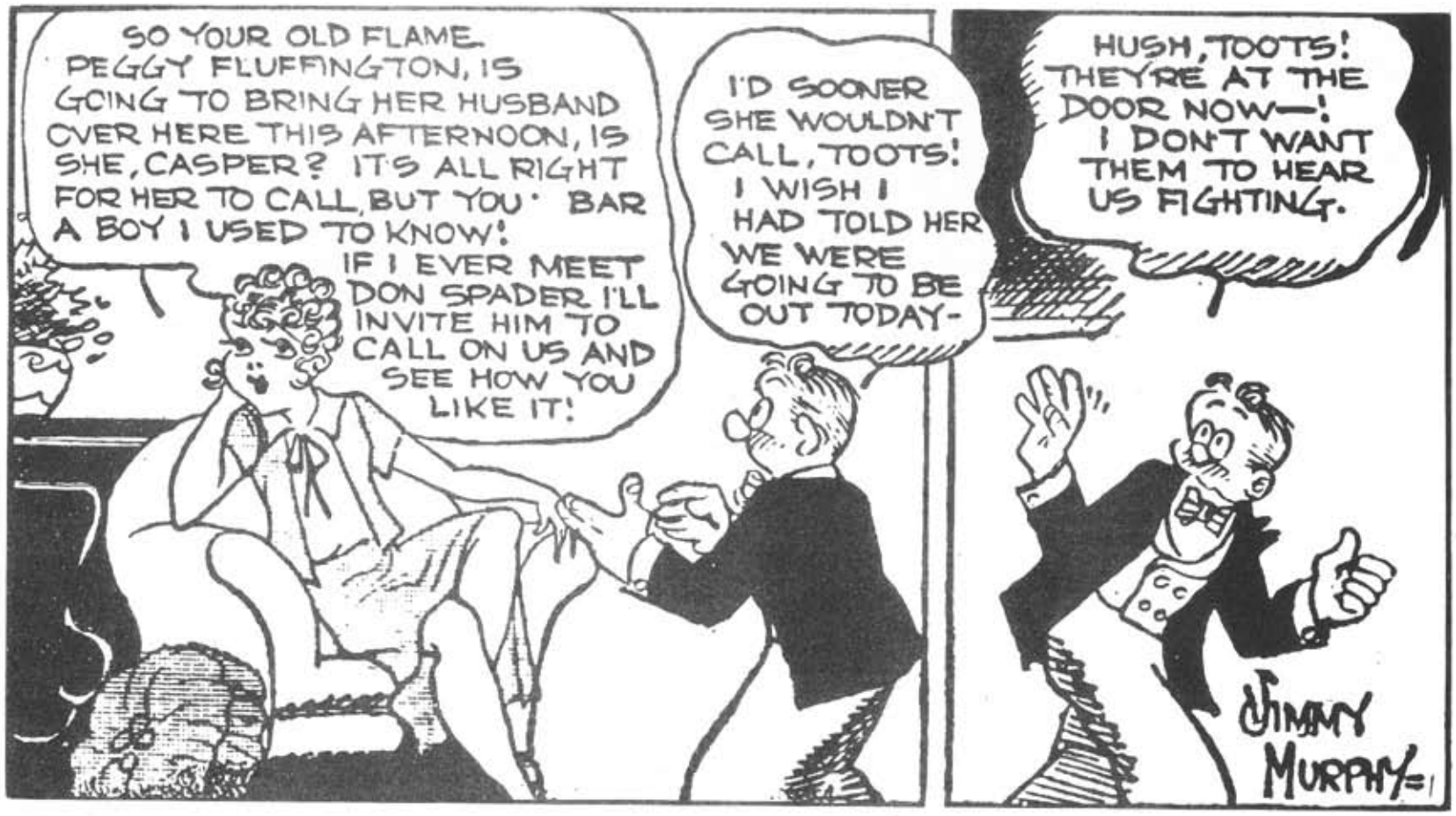
28

29 a

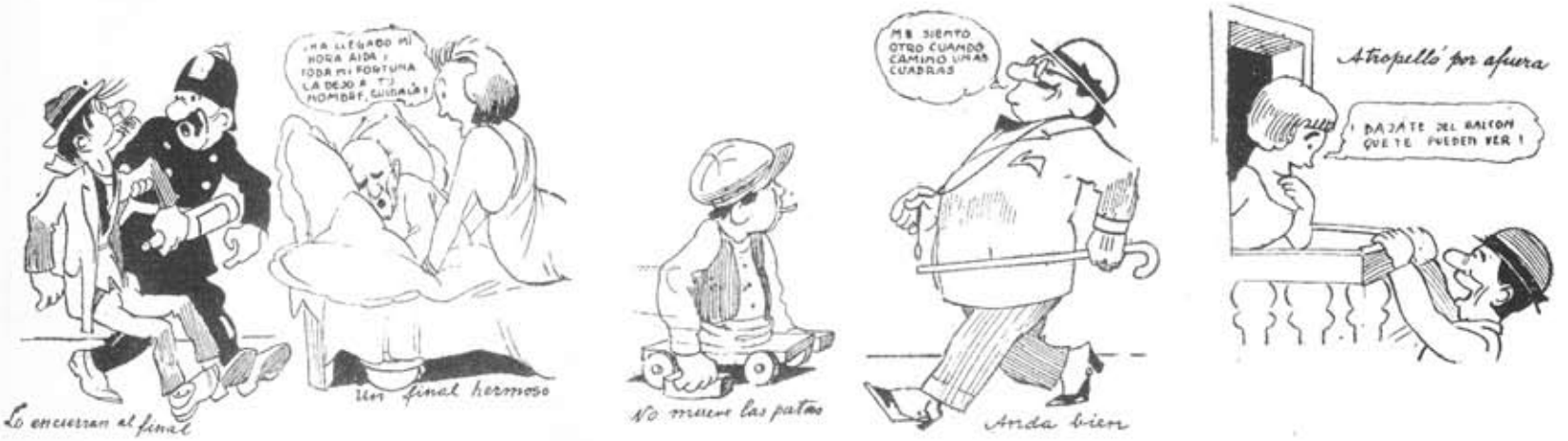
29 b



29 c



Arg. 4



Arg. 5

Arg. 6

con personajes humanos y las tiras protagonizadas por animales. Por ejemplo **Peter Rabbit** de Harrison Cady reproducía en una familia de conejos los mismos problemas que podían presentarse en una familia humana. El padre sé preocupa de sus desavenencias conyugales y las travesuras de sus hijos (43 a). En 1935 Cumfy, un gato muy simpático que había sido creado cuatro años antes por Grace Drayton, reaparecía en **The Pussycat Princess** (44), una página íntegramente dedicada a aventuras de animales. El gato Félix es independiente y se mueve por sí mismo, pero aprecia el confort superior de los humanos. Aparece por primera vez en 1931, y varios antecedentes suyos ya han sido nombrados en páginas anteriores (45).

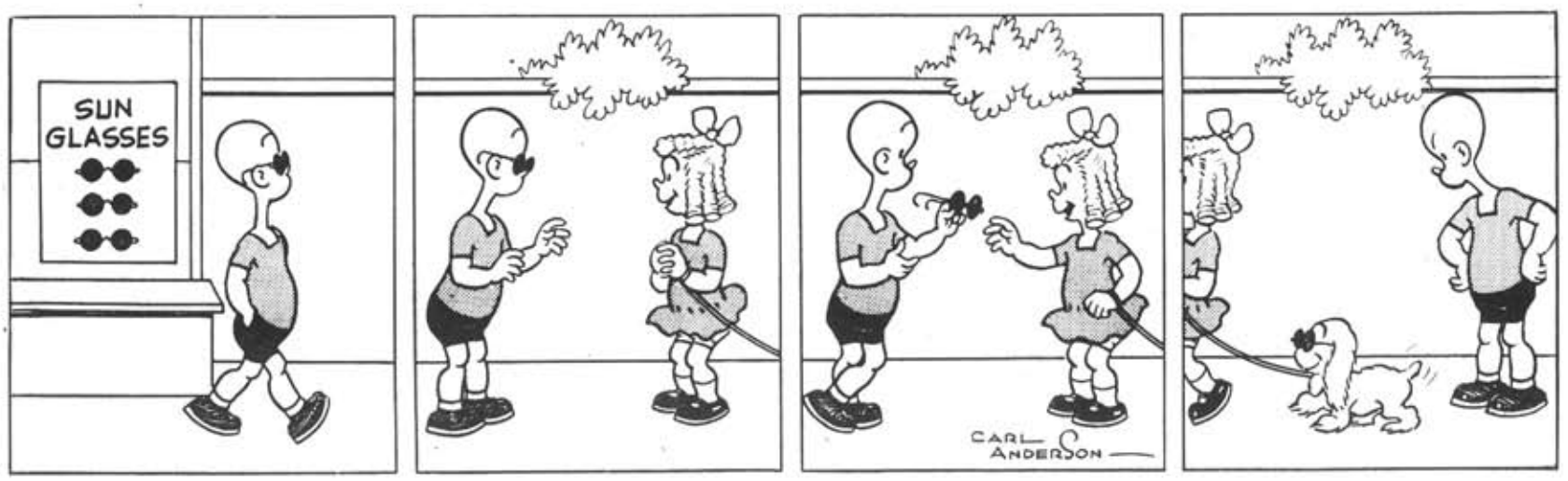
Entre los perros famosos de la historieta, habían aparecido también en esa época el gran Sandy de **Annie la huerfanita**, Tippie, etc. Pero el rey de todos ellos —más popular en su tiempo incluso que Pluto— fue Napoleón, Nappy. Su éxito se basó en gran parte en el hecho de que su creador, Mc Bride, usaba su propia cara como modelo, para lograr las expresiones muy particulares de su personaje. Su hallazgo consistió en poner en una cabeza de perro expresiones humanas. El dueño de Napoleón, Uncle Elby, es también sumamente interesante, inspirado por otra parte en un personaje de la vida real (43 b). Nos correspondería ahora hablar de Walt Disney. Sus primeras realizaciones fueron **Alice in Cartoonland**, película de dibujos animados producida por él mismo, y **Oswald the Rabbit**, que respondió a su necesidad de crear un personaje animal, en busca del cual inventó finalmente **Mickey Mouse** (el ratón Mickey) (46). En uno de los primeros cortos prota-

31. • **Toorneville Folks.** Fontaine Fox, New York Sun, 1928. © The Mc Naught Syndicate, Inc.

gonizados por éste, apareció por primera vez la figura de Pete, la "animalización" del mal. Alrededor de Mickey se insinuaron muchos otros personajes, algunos de los cuales tuvieron después fuerza bastante como para convertirse en protagonistas, en verdaderas "estrellas" del mundo de la ficción, que ascendían en forma paralela a los "stars" reales del cine. Uno de ellos fue **Donald Duck** (el pato Donald) que apareció como personaje central por primera vez en 1938 (47). Un poco después surgió José Carioca, buen ejemplo de la utilización de la historieta con fines estratégicos, en este caso estimular las relaciones de buena vecindad con Latino-

32. • **Skippy.** Percy Crosby, 1925.
33. • **Henry.** Carl Anderson. © King Features Syndicate, Inc.
34. • **Cap Stubbs y Tippie.** Edwina, 1942. © The George Matthew Adams Service.
35 a. • **Nancy.** Ernie Bushmiller, 1945. © United Feature Syndicate, Inc.

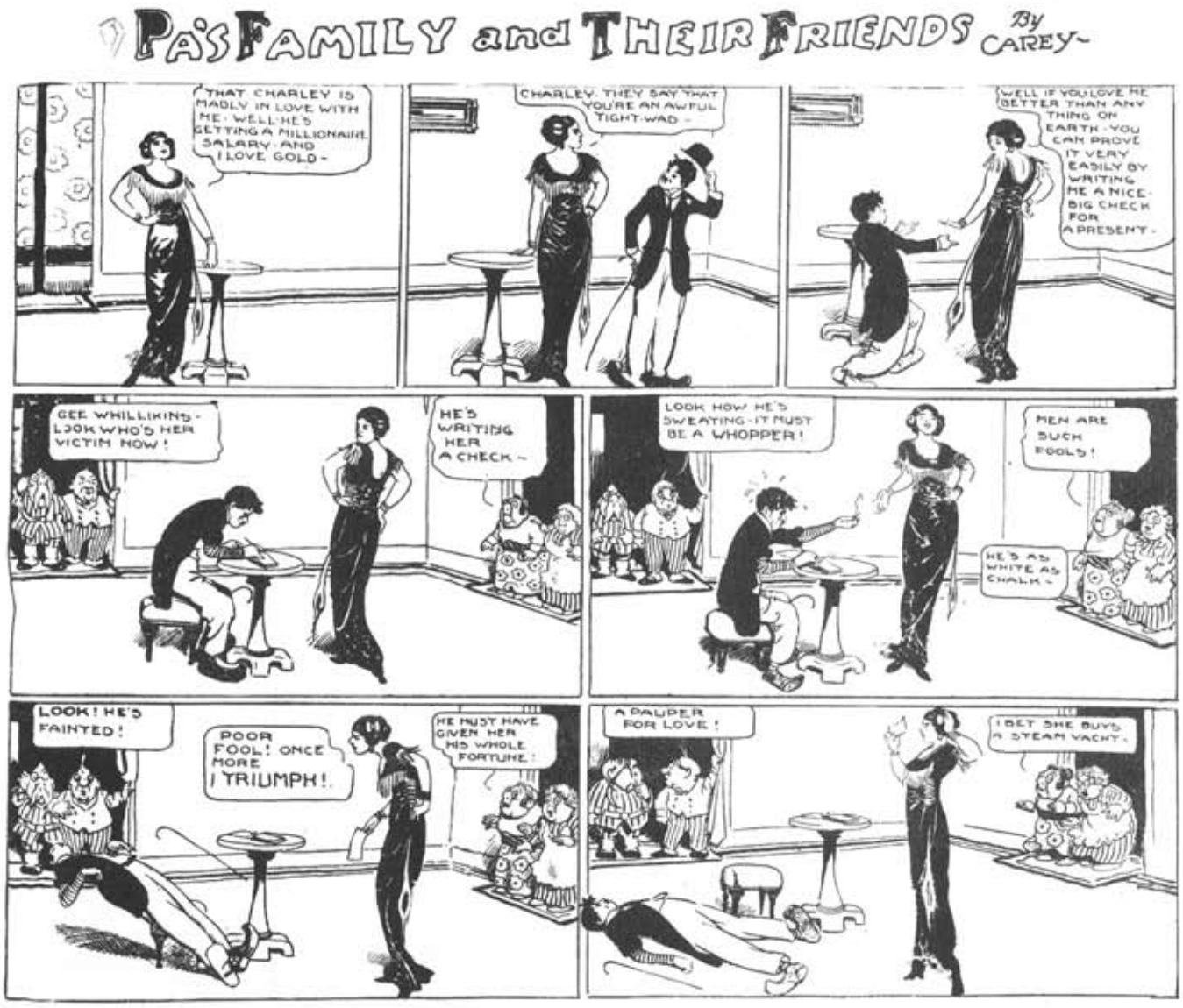
32



33

34

35 a



35 b

Arg. 10

Arg. 11

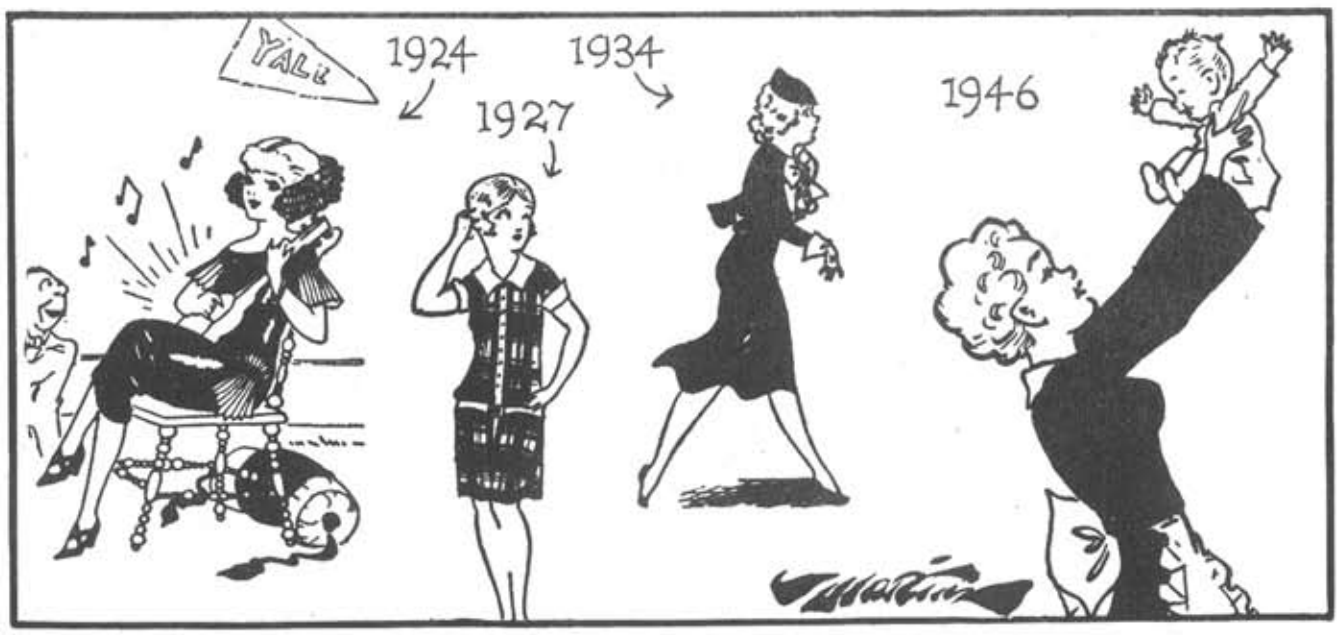
35 b. • **Charlie Chaplin.** Ed. Carey. Philadelphia Press, 1916.

Arg. 10 • **La barra de Candelario.** Pedro Gutiérrez. La Novela Semanal, 1929.

Arg. 11 • **Aventuras de Nenucho.** González Fossat. El Hogar, 1929.

36

37



36. • **Tillie the Toiler.** Russ Westover, 1931.
37. • **Boots and her buddies.** Edgard Martin. © NEA Service, 1924
38 a. • **Ella Cinders.** Charlie Plumb y Bill Conselman, 1930. © United Feature Syndicate, Inc.
38 b. • **Ella Cinders.** Fred Fox, continuador de la historieta dibujada anteriormente por Charlie Plum y Bill Conselman.

38 a

38 b

39

40

américa. Walt Disney utiliza símbolos comprensibles por todos. Se convierte en un artista popular en cuanto trabaja pensando en comunicar sus ideas a un público de masas. Y las técnicas que emplea para ello tienen mucho que ver con las que se introducen en la moderna vida industrial de los EE. UU. ante el avance del maquinismo. Su obra no es ya la creación de un artista, sino el producto del trabajo de un numeroso equipo que sigue sus indicaciones, algo parecido a la organización de tareas de cualquier gran empresa.

Por lo demás, Walt Disney ha estado siempre interesado en el cine, y sus incursiones en el campo de la historieta se deben a la necesidad de ganar dinero para llevar adelante sus experiencias cinematográficas.

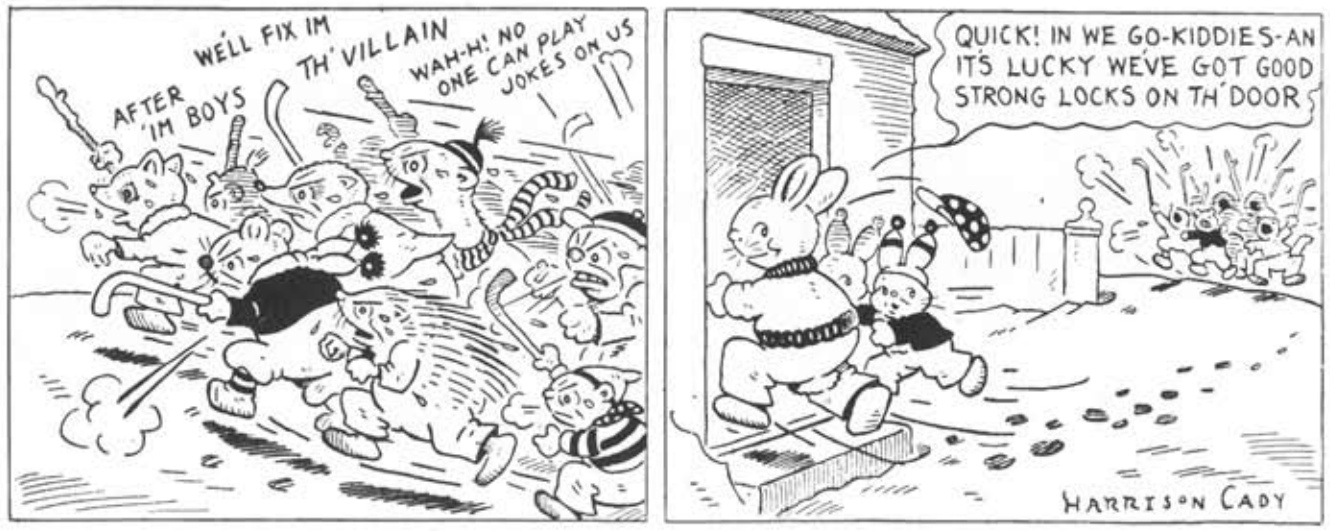
Los hombres fuertes

Con el aumento de los lectores y especialmente de un público de obreros que cada vez frecuentaban más los diarios, los héroes débiles comienzan a ceder su lugar a hombres que, si bien conservaban a veces figuras ridículas eran capaces de imponer su voluntad, a veces por medio de la fuerza. El primer ejemplo fue Popeye, que apareció tal como lo conocemos actualmente en **The Thimble Theatre** de Segar en 1929. Allí dos estafadores que fletan un barco contratan como marinero a Popeye. Al final del viaje se niegan a pagarle y esto provoca una pelea entre Popeye y el capitán. La pelea encantó a los lectores, que comenzaron a mandar cartas de felicitación, y el autor decidió explotar el recurso. Popeye se convirtió así muy pronto en un héroe nacional, una especie de superhombre lleno de fallas que resultaba al mismo tiempo admirable por sus proezas y simpático por sus debilidades (48).

39. • **Modest Maidens.** Jay Alan. © United Feature Syndicate, Inc.
40. • **Glamor Girls.** Don Flowers. © King Features Syndicate, Inc.
41. • **Dixie Duggan.** Mc Evoy y Strieble. 1929.
42. • **Mary Worth.** M. L. Orr, Dale Allen. © Editors Press.

41

42

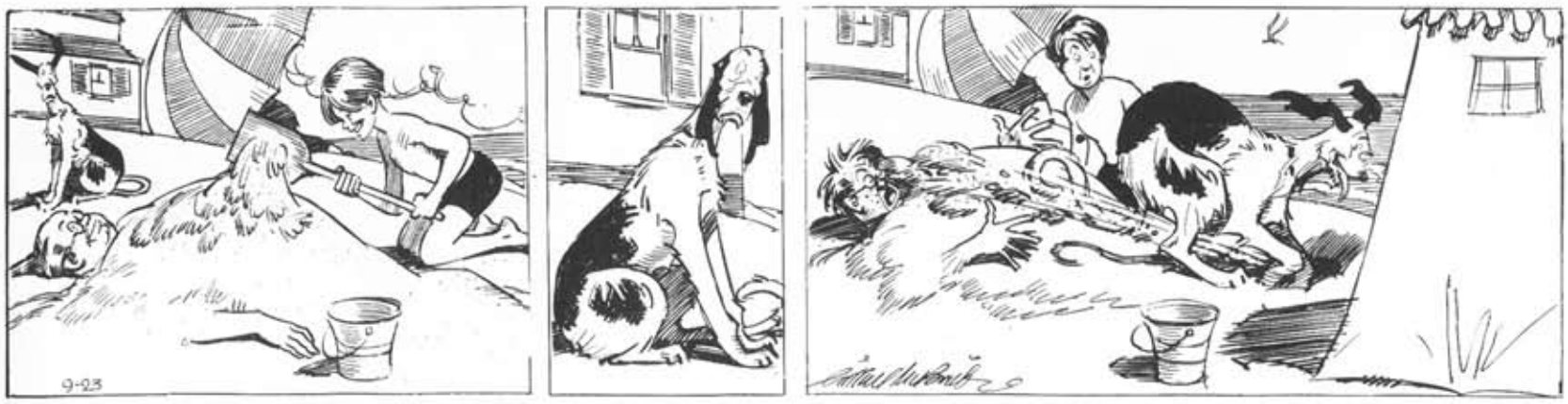


43 a

Una tira que se relaciona por una parte con la tradición de la historieta americana y por otra pone al lector en contacto con un personaje joven y novedoso, usando un humor genuino y original, es **Li'l Abner** que apareció por primera vez en 1935. Li'l Abner es un tosco muchacho del campo que comparte su vida con sus padres y con Daisy Mae, una rubia tímida y dulce que lo ama y que él ama también, aunque sin saberlo. Uno de los rasgos que caracterizan el estilo de su autor, Al Capp, es el haber construido varios personajes usando rasgos de personajes famosos de la vida real —Bernard Shaw, Verónica Lake, Winston Churchill, por ejemplo— (49). La historieta tuvo tanto éxito que se estableció en EE. UU. un día anual para que las mujeres pudieran perseguir a los hombres tipo Li'l Abner siguiendo la idea que Capp había hecho practicar en la tira a sus personajes.

En nuestro país Pedro Gutiérrez publicó en "La Novela Semanal" **La barra de Candelario** (Arg. 10), y González Fossat en "El Hogar" **Aventuras de Nenucho** (Arg. 11). Estas dos tiras protagonizadas por chicos traviesos y simpáticos deleitaron al público de la época (1929). Nenucho atraía especialmente por la figura de Rabanito, un perro de hocico largo y mueca expresiva.

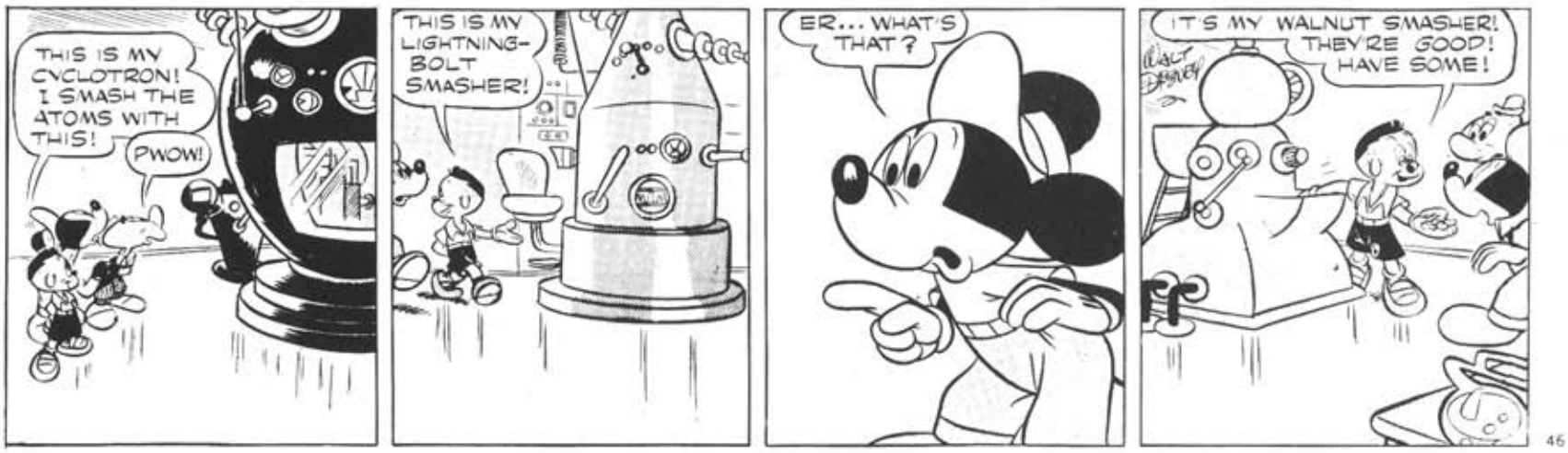
43 a. • **Peter Rabbit.** Harrison Cady, 1946. © The New York "Tribune", Inc.
43 b. • **Napoleón.** Clifford McBride, 1941. © Arthur J. Lafore.
44. • **The Pussycat Princess.** Ed Anthony y Ruth Carroll, 1945. © King Features Syndicate, Inc.



43 b

44

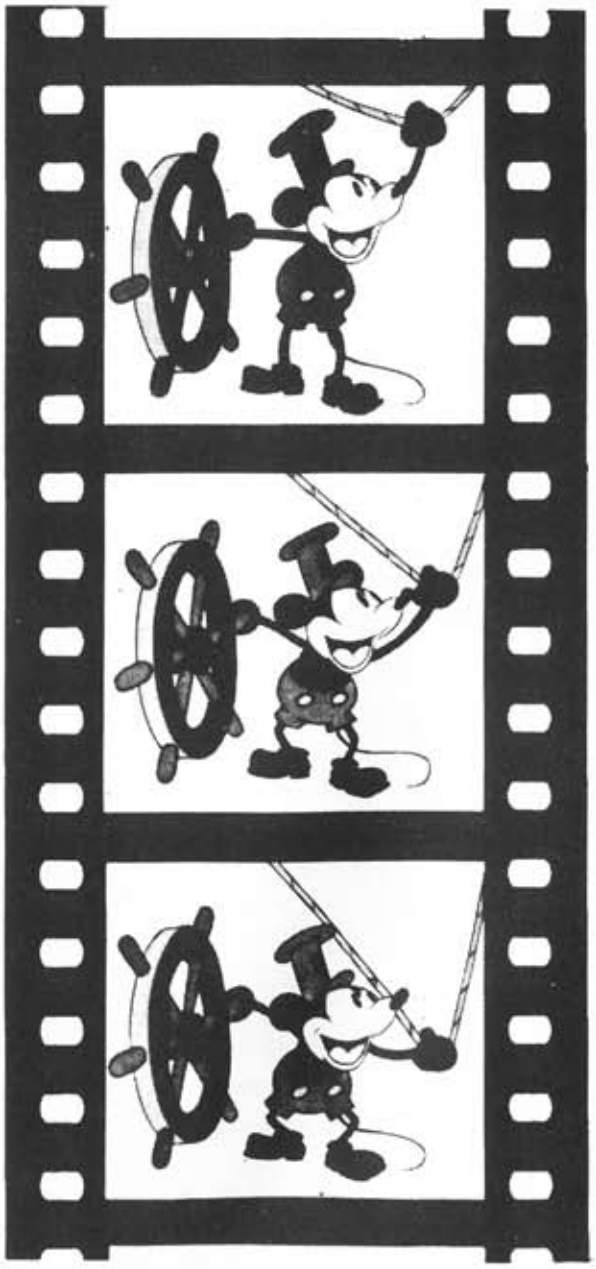
45



46 a

El suspenso y la aventura

En 1922 encontramos un temprano antecedente de las actuales tiras de suspenso. Fue **Minute Movies** de Wheelan, que basaba sus historias en la forma de suspenso que ya había sido desarollada anteriormente en el cine. Esta tira no dejaba ningún lugar para el humor y la sátira, y en general relataba una historia de aventuras, versión libre a menudo de algún libro de aventuras famoso, como por ejemplo, **La isla del tesoro**. El suspenso y las historias en episodios se trasladaron al mundo de los "comics" al mismo tiempo. Sin suspenso una historia en esa forma pierde interés.



46 b

45. • **Felix the Cat.** Otto Messmer, 1945. © King Features Syndycate, Inc.

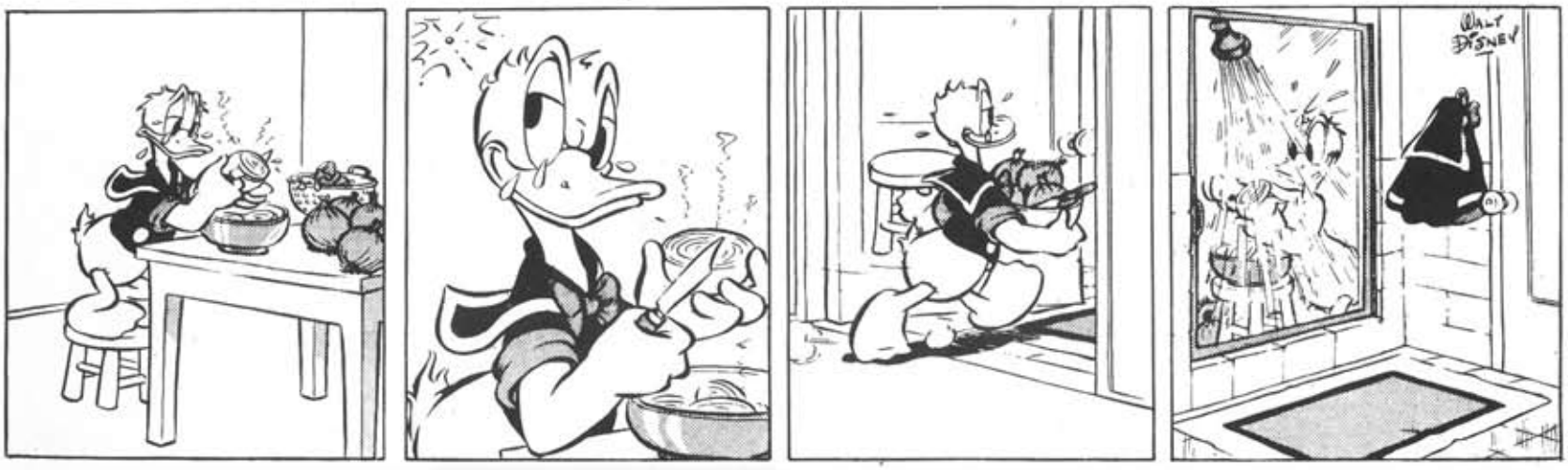
46 a. • **Mickey Mouse.** Walt Disney, 1945. © Walt Disney Production.

46 b. • Tres secuencias del Steamboat Willie, cuya estrella fue **Mickey Mouse.** Realizado en 1928, fue éste el primer dibujo animado sonorizado. © Walt Disney Productions.

Dick Tracy es un excelente ejemplo de historieta de suspenso. El estilo de su creador, Chester Gould, es especialmente efectivo en cuanto reduce cada figura a sus rasgos esenciales, y brinda con ellos al lector un incesante desfile de criminales. Tal vez nunca se han visto caras más horribles que éstas, que sintetizan en siniestras deformidades la crueldad de los personajes. Esta tira proporcionó al principio sólo pequeñas dosis de crimen a un público que reaccionó con algunas protestas pero también con gran cantidad de opiniones favorables, debido a lo cual su autor trató el crimen en detalle y con frecuencia. Los hechos criminales aparecían siempre moralizados, al al hacerse triunfar sobre ellos la inteligencia del detective, símbolo de la ley y la justicia (50).
Otra historieta de detectives fue **Charlie Chang** de Alfred Andriola, aparecida en 1938, que era una adaptación de las aventuras de un chino astuto, sagaz e inteligente que había aparecido anteriormente en el cine (58).
En 1937, la figura de un joven piloto que experimenta con modernos aeroplanos irrumpe en la historieta.

47. • **Donald Duck.** 1945. © Walt Disney Productions.
48 a. • **The Thimble Theatre** (Popeye). Elzie Crisler Segar, 1920. © King Features Syndicate, Inc.
48 b. • **Popeye.** Elzie Crisler Segar, 1925. © King Features Syndicate, Inc.
48 c. • **Popeye.** Tom Sims, 1945. © King Features Syndicate, Inc.

47



48 a

48 b

48 c

49 a

49 b

Arg. 7

Arg. 8

Arg. 9

Se trata de **Barney Baxter**, protagonista de una tira de Frank Miller. Barney se encuentra siempre complicado en alguna "guerra para terminar con las guerras" hacia la cual se dirige en algún alejado lugar (51). Por supuesto durante la segunda guerra mundial se une a la R.A.F., y posteriormente una de sus misiones consiste en descubrir bases secretas de nazis en Alaska, y bombardear las tropas enemigas en las costas del Pacífico.

49 a-b. • **Li'l Abner** (Chiquito Abner). All Capp. © United Features Syndicate, Inc.

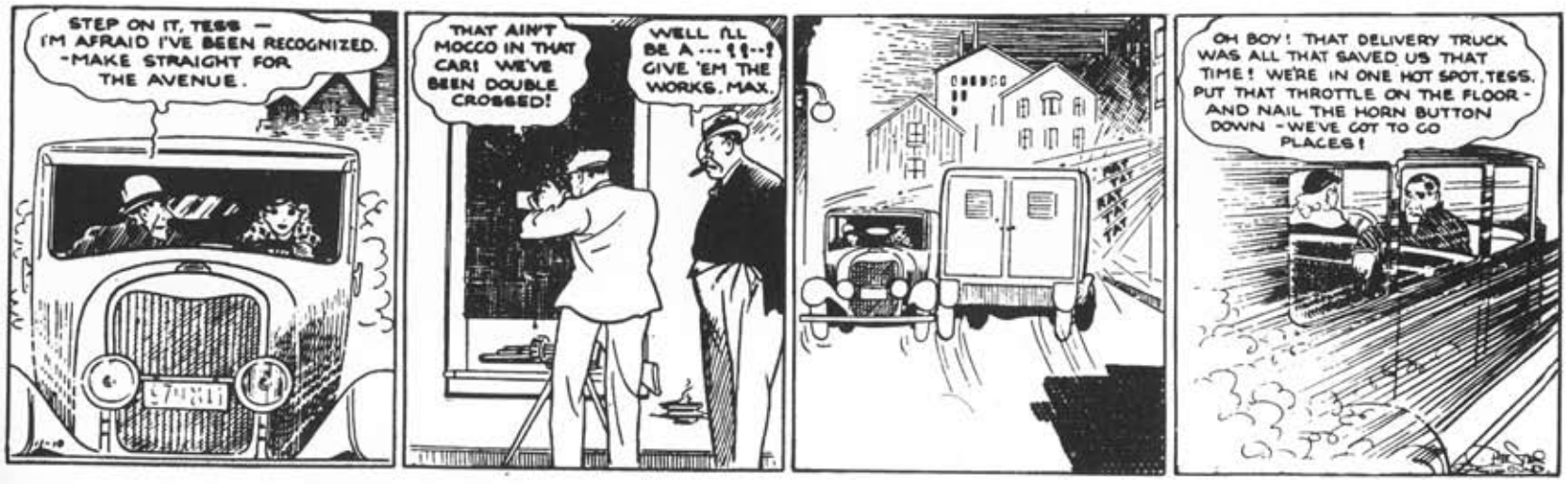
50 a-b. • **Dick Tracy.** Chester Gould, 1931-1940. © Chicago Tribune-New York "News" Syndicate, Inc.

50 c. • **Dick Tracy.** Chester Gould. Personajes del hampa norteamericana. © Chicago Tribune-New York "News" Syndicate, Inc.

Arg. 7 • **Patoruzú.** Dante Quinterno. La Razón, 1931.

Arg. 8 • **Las aventuras de Don Gil Contento.** Dante Quinterno, Critica, 1927.

Arg. 9 • **Don Julián de Montepio.** Dante Quinterno. La Razón, 1929.



50 a

50 b

50 c PRUNEFACE MRS. PRUNEFACE FLATTOP SR. MUMBLES "NOTHING" YONSON FLATTOP JR.

Pero todas estas historietas podrían considerarse "cartoons", es decir que no están dibujadas con un estilo realista sino que deforman la imagen en distintos grados, con una técnica prácticamente expresionista. Las ilustraciones cuidadosas del detalle y realistas propiamente dichas, habían aparecido con **Tarzán**, creada por Harold Foster en 1929 (52). Se trataba de una historia con ilustraciones, que a pesar de estar distribuida en forma de tiras, no utilizaba los globos, sino que llevaba el texto escrito debajo de cada cuadro. **Tarzán** fue luego continuada por un gran ilustrador: Hogart, quien imprimió a sus personajes la forma y el volumen de un dibujo escultórico (52 b). Otra creación de Foster fue **Prince Valiant, El Príncipe Valiente**, que recrea con gran aproximación en los datos históricos el ambiente en la corte del rey Arturo. A lo largo de la tira van transcurriendo la niñez, adolescencia y madurez del personaje, y presenciamos sus aventuras. Esta tira tiene en parte un fin didáctico (53).

El mismo estilo realista se encuentra en **Winslow of the Navy**, cuyo autor, Martinek, era comandante naval. Winslow apareció primero como protagonista de un libro y posteriormente Beroth y Hammond lo llevaron a la historieta. La acción se basaba en algunos hechos reales del servicio secreto, la labor de los espías y los métodos usados para combatirlos (54).

Mickey Finn, de Franck Leonard, tiene como protagonista a un policía joven y amable, y aparece en 1936, inspirada en un personaje de la vida real (55).

En cuanto a las tiras que relatan aventuras ocurridas en el Lejano Oeste, una de las primeras y más conocidas fue **King of the Royal Mounted**, cuyo protagonista se convirtió, a pesar de ser extranjero, en héroe nacional norteamericano (55 b).

The Lone Ranger presenta aventuras semejantes con un estilo más sofisticado y agudo. Los personajes son los característicos de las aventuras de este tipo: el Sheriff muchas veces débil auxiliado por el protagonista, villanos, hermosas mujeres y alguna víctima (56).

Un tratamiento original del tema se debe a **White Boy** que comenzó a aparecer en 1930 y narraba las aventuras de un joven pionero y una muchacha india, rodeados por la vegetación y la fauna del Oeste, hacia la cual a veces se volvía también la atención del autor.

En 1937 apareció **Red Ryder** que muchos consideran la mejor historieta de cowboys. Los protagonistas son el pelirrojo Red y un indiecito muy simpático que lo acompaña en sus aventuras (57).

Brutus era otra historieta condimentada con elementos del Oeste, aunque de carácter totalmente cómico. El protagonista era un hombrecito de cuerpo débil y fuerza sorprendente, y toda la tira resultaba una audaz combinación de tontería y recursos fantásticos.

En la historieta de Swinnerton, **Little Jimmy**, que ya hemos nombrado, aparecía también un personaje del Oeste, una especie de indio llamado Somoli, cuyas actitudes y conducta se volvieron prototípicas de personajes similares que aparecieron más adelante.

En 1929 se introducen en la historieta con **Buck Rogers**, los elementos de la ciencia-ficción, inspirados en la literatura de Verne, Wells, etc. Sus autores son un equipo de cinco hombres, incluso un famoso meteorólogo, y se preocupan especialmente por mantener vivo el clima científico de la tira. El protagonista debe luchar constantemente con la muerte y esto crea un clima melodramático (59).

Más adelante aparece **Flash Gordon** que combina en su estilo los temas de **Buck Rogers** con el tipo de dibujo de **Tarzán**. Se desarrolla a veces en planetas lejanos habitados por extrañas criaturas, y tuvo mucha influencia, levantando principalmente el nivel de los dibujos del género (60). Alex Raymond, su creador, continúa en la línea de los grandes dibujantes que se volcaron totalmente en la realización de historietas. En 1934 interviene en una dura competencia y gana un lugar destacado al realizar una historieta de aventuras creada por el famoso escritor policial Dashiell Hammett: **Secret Agente X-9.** Luego

51. • **Barney Baxter in the air.** Frank Miller, 1945. © King Features Syndicate, Inc.

52 a. • **Tarzán.** Harold Foster, 1932.

51

52 a

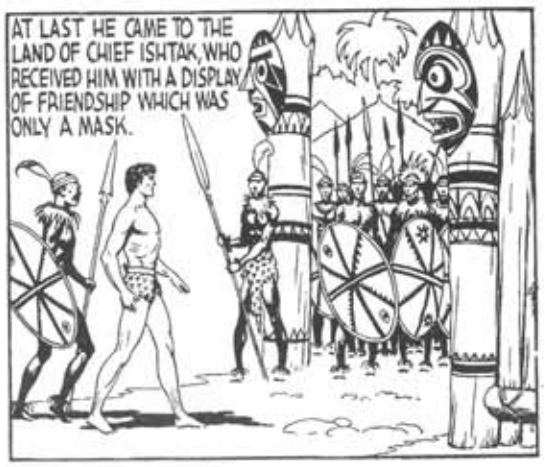
52 b. • **Tarzán.** Hogarth, quien comenzó a realizar esta historieta a partir de 1936.

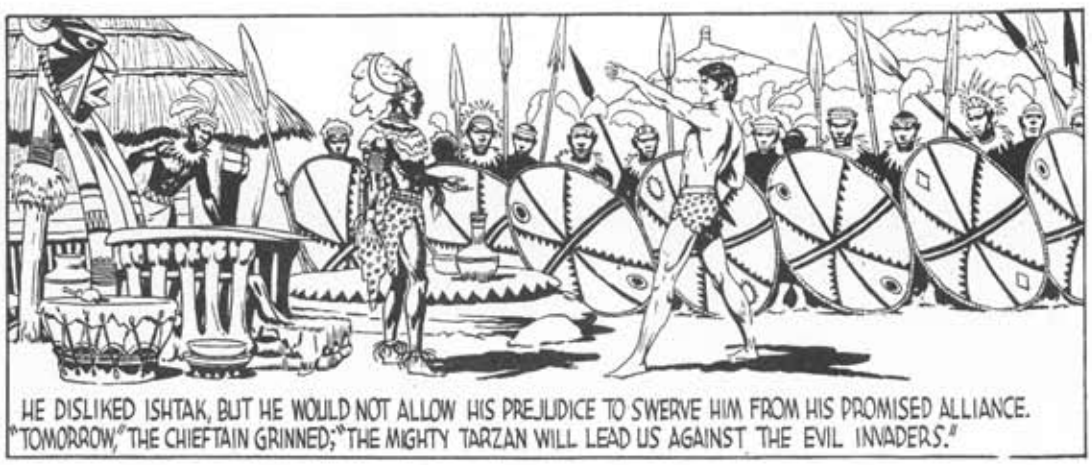
350-11-21

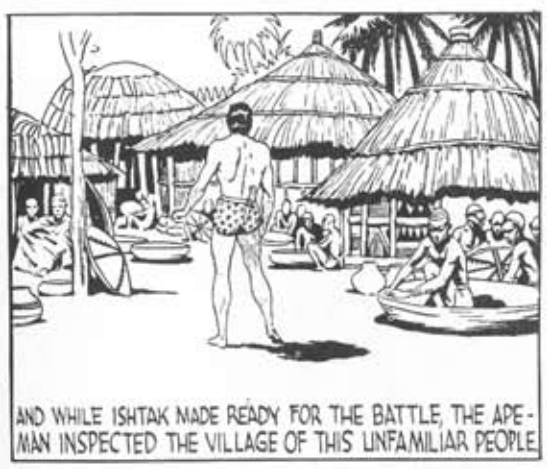
Tarzan

by EDGAR RICE BURROUGHS

SINISTER ALLIES







53. • **El Principe Valiente.** Harold Foster. © King Features Syndicate, Inc.

Prince Valiant

IN THE DAYS OF KING ARTHUR

BY HAROLD R FOSTER

Synopsis: PRINCE VALIANT ARRIVES AT CAMELOT IN HAPPY CONFUSION. HIS FRIEND, PRINCE ARN, WILL BE GODFATHER TO LITTLE PRINCE ARN AND VAL WILL SPONSOR PRINCE VALIANT, ARN'S LITTLE SON.

LINET AND ALETA GO INTO ECSTASIES OVER EACH OTHER'S BABY. "*LOOK AT THE CUTE LITTLE DARLINGS!*" OBSERVES ARN, FATUOUSLY, "*CHATTERING AWAY LIKE SPARROWS WITH NEVER A THOUGHT IN THEIR PRETTY HEADS!*" POOR ARN, HE WILL NEVER KNOW THAT THE CHATTERING GIRLS WILL LEARN MORE ABOUT EACH OTHER IN FIVE MINUTES THAN THEIR HUSBANDS WILL FIND OUT IN A LIFETIME!

VAL TAKES HIS FRIEND TO THE EXERCISE YARD AND THEY MEET SIR GAWAIN AND YOUNG ARUNDEL..... AND WITH THE USUAL RESULT....

.... WITHIN A FEW MINUTES, ARRAYED IN PRACTICE ARMOR, THEY ARE TRYING MIGHTILY TO COLLECT A FEW WAGERS.

BUT ARN HAS BEEN NEGLECTING TO TRAIN OF LATE. HE GOES DOWN AND VAL IS WITHOUT A PARTNER.

WHEREUPON HIS OPPONENTS GLEEFULLY BEAT HIM BLACK AND BLUE!

IT IS ALL GOOD, CLEAN, MANLY FUN. NO ONE RECEIVES ANY INJURY THAT WILL NOT HEAL IN A FEW WEEKS, BUT.....

.....WHILE ALL THIS IS GOING ON, IT IS THE CHATTERING WOMEN WHO GO TO KING ARTHUR AND BULLY HIM INTO MAKING THE CHRISTENING OF THEIR BABIES A GALA CELEBRATION!

NEXT WEEK - **Success.**

se le encarga la realización de **Flash Gordon** que rápidamente pasa a ser la historieta "espacial" más leída de esa época. Además dibuja y produce una historieta de mucha calidad, es: **Jungle Jim**, 1939 (52 c). Su trabajo se ve interrumpido por la segunda guerra mundial, cuando se enrola como capitán de la Marina.

Un tipo especial de historieta fue la protagonizada por **Alley Oop** que basaba su comicidad en el tratamiento disparatado e irreverente de personajes y situaciones históricas. Cleopatra, por ejemplo, aparecía en una de las primeras tiras, sentada en su trono con una banda que la consagraba Miss Historia. Alley, con ropas prehistóricas habitualmente, tiene gran torso, cara de mono, brazos y piernas absurdamente angostos en su nacimiento pero antebrazos y pantorrillas exageradamente anchos, conjunto que da una imagen de gran fuerza física y notablemente cómica. Hamlin, su autor, empleó el recurso de la máquina del tiempo y así Alley pudo recorrer diversos momentos históricos y trasladarse con facilidad a través de las épocas. Alley tenía un dinosaurio mimado, Dinny, que posteriormente tuvo su propia sección, **Dinny's Family Album,** donde, paradojalmente, se dieron datos reales acerca de los dinosaurios y otros animales prehistóricos. **Alley Oop, En aquellos tiempos,** había comenzado a aparecer en 1934 (65).

54. • **Don Winslow.** Leo A. Beroth, 1933. © Editions Press.
55 a. • **Mickey Finn.** Frank Leonard, 1936.
55 b. • **King of the Royal Mounted.** Jim Gary, 1945.
56. • **The Lone Ranger** (El Enmascarado Solitario). Charles Flanders, 1945. © King Features Syndicate, Inc.

54

55 a

55 b

56

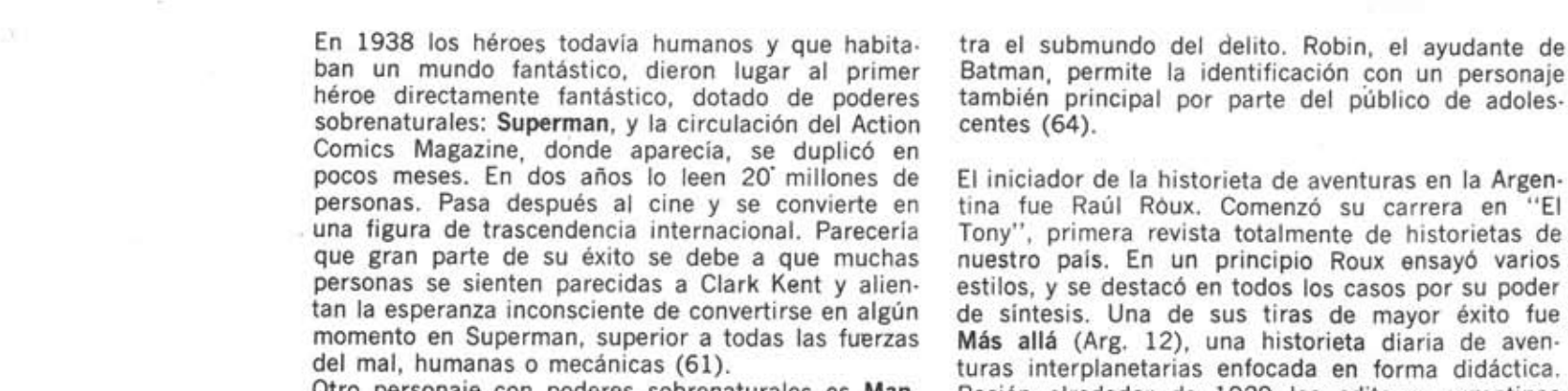
En 1938 los héroes todavía humanos y que habitaban un mundo fantástico, dieron lugar al primer héroe directamente fantástico, dotado de poderes sobrenaturales: **Superman**, y la circulación del Action Comics Magazine, donde aparecía, se duplicó en pocos meses. En dos años lo leen 20 millones de personas. Pasa después al cine y se convierte en una figura de trascendencia internacional. Parecería que gran parte de su éxito se debe a que muchas personas se sienten parecidas a Clark Kent y alientan la esperanza inconsciente de convertirse en algún momento en Superman, superior a todas las fuerzas del mal, humanas o mecánicas (61).

Otro personaje con poderes sobrenaturales es **Mandrake, The Magician,** que había aparecido en 1934. Un mago tan eficiente, que puede resolver cualquier situación y enfrentar cualquier peligro con sus misteriosos poderes, siempre excepcionales y fascinantes (62). Lee Falk, uno de sus autores, fue también el creador de **The Phantom,** La Sombra, carácter que no posee poderes sobrenaturales pero sí extraordinaria capacidad física. Los Phantoms constituyen toda una dinastía, se casan, tienen hijos iguales a ellos, y aseguran así la supervivencia del personaje (63).

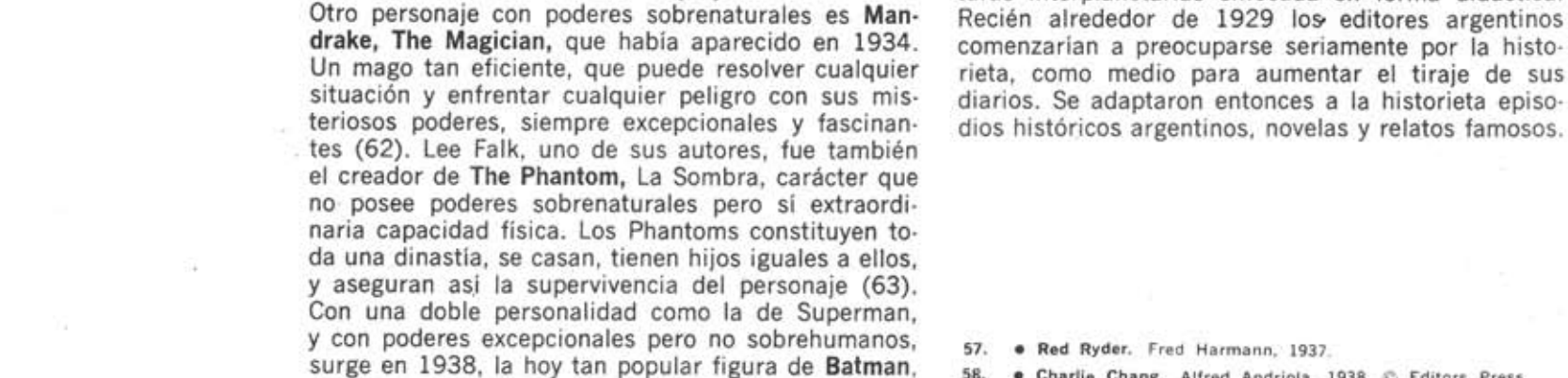
Con una doble personalidad como la de Superman, y con poderes excepcionales pero no sobrehumanos, surge en 1938, la hoy tan popular figura de **Batman**, debida a Bob Kane. Es un personaje misterioso, símbolo de justicia, cuyos esfuerzos se dirigen contra el submundo del delito. Robin, el ayudante de Batman, permite la identificación con un personaje también principal por parte del público de adolescentes (64).

El iniciador de la historieta de aventuras en la Argentina fue Raúl Roux. Comenzó su carrera en "El Tony", primera revista totalmente de historietas de nuestro país. En un principio Roux ensayó varios estilos, y se destacó en todos los casos por su poder de síntesis. Una de sus tiras de mayor éxito fue **Más allá** (Arg. 12), una historieta diaria de aventuras interplanetarias enfocada en forma didáctica. Recién alrededor de 1929 los editores argentinos comenzarían a preocuparse seriamente por la historieta, como medio para aumentar el tiraje de sus diarios. Se adaptaron entonces a la historieta episodios históricos argentinos, novelas y relatos famosos.

57. • **Red Ryder.** Fred Harmann, 1937.
58. • **Charlie Chang.** Alfred Andriola, 1938. © Editors Press.
59. • **Buck Rogers.** Richard W. Calbins, 1939. © John F. Dille, Comnay.



57



58

59

60 a

60 b

60 a-b. • Flash Gordon. Alex Raymond, 1936-1940. © King Features Syndicate, Inc.

60 c

La primera adaptación de la serie fue **El Tigre de los llanos,** en la que Raúl Ramauge (Arg. 13) presentaba la vida de Facundo Quiroga. Posteriormente gauchos, soldados y mujeres de temple poblaron los cuadros de **La estancia del Ombú, Martín Fierro, María Riquelme** y **Vida de Manuelita Rosas.** Todas estas historietas aparecieron en el diario "Crítica", gracias a cuyo director apareció en 1931 el primer suplemento de historietas en colores.

Con tema y situaciones semejantes a Dickie Dare de Milton Canniff, Luis Caseneuve realizó **Quique, el niño pirata** (Arg. 14), una de las primeras historietas de aventuras aparecidas en diarios.

Otro dibujante de este tipo de tiras fue Carlos Clemen, que se habia iniciado en el campo humorístico y a quien se deben, entre otras, **La ciudad perdida, Los tentáculos del pulpo, La herencia del pirata** y **Eric Jackson** (Arg. 15).

60 c. • **Jungle Jim.** Alex Raymond, 1940. © King Features Syndicate, Inc.

60 d. • **Secret Agent X-9.** Alex Raymond, 1934. © King Features Syndicate, Inc.

61 a-b. • **Supermann.** Jerry Siegel y Joe Shuster, 1939-1942. © Mc Clure Newspaper Syndicate.

60 d

61 a

61 b

Pero la historieta de aventuras de más importancia fue **Hernán el Corsario,** de José Luis Salinas (Arg. 16), que todavía se acepta como una de las mejores creaciones nacionales. Dos años más tarde Salinas comenzó a llevar a cabo la adaptación de famosas obras de aventuras, por ejemplo **Miguel Strogoff** y **Los Tres Mosqueteros,** labor en la que continuó muchos años.

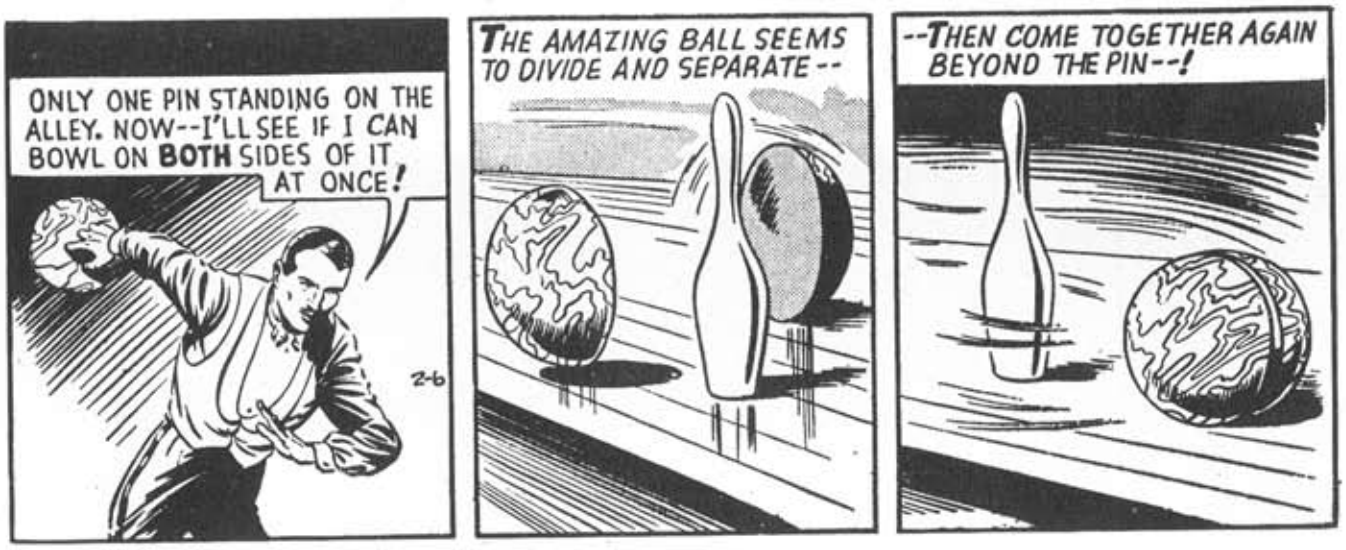
Enrique Rapela, que había continuado a veces historietas originales inglesas, realizó también tiras de ambiente netamente argentino como **El puñal de los gauchos** y **Cirilo el audaz** (1939) (Arg. 17). Esta actitud se tomó como modelo y fue seguida posteriormente por Emilio Cortinas en **El Unitario** (Arg. 18), cuyo protagonista fue considerado con Cirilo el audaz, un héroe representativo de nuestro folklore. En **Chill el ingenioso** Cortinas dio gran importancia a la acción y el movimiento, algo descuidados hasta ese momento en la historieta argentina.

Las tiras deportivas

Ya hemos mencionado a Opper y Fisher, dibujantes que habían comenzado su carrera como ilustradores de la sección deportes y que posteriormente se dedicaron a la historieta.

Una de las primeras tiras deportivas había sido **Things Of Football** que Wallace Morgan había iniciado en 1907 (66). Más adelante **Joe's Car** había reflejado el asombro y el entusiasmo ante las máquinas propios del momento en el que los primeros automóviles comenzaban a difundirse. Su figura es

62. • **Mandrake, the Magician.** Lee Falk y Phil Davis, 1947. © King Features Syndicate, Inc.
63. • **The Phantom.** Ray Moore y Lee Falk, 1944. © King Features Syndicate, Inc.
64. • **Batman** (El Murciélago). Bob Kane, 1938.



62

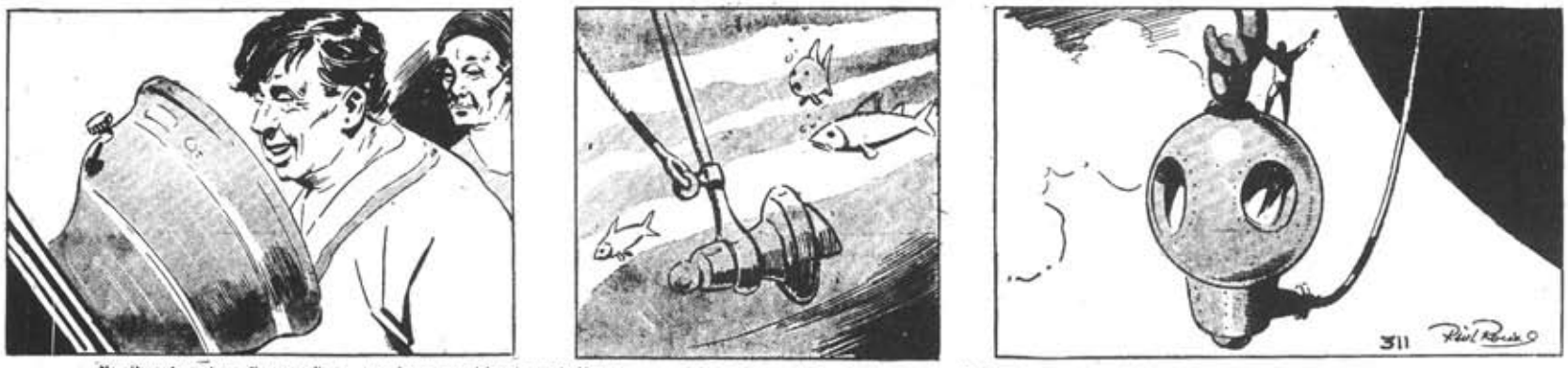
63

64

semejante a la de los maridos dominados de los que ya hemos hablado, pero su agotamiento, proveniente de la difícil tarea de ganar dinero, desaparece cuando se puede dedicar a su coche, que constituye su entretenimiento favorito (67).

Una gran tira deportiva fue **Joe Palooka** de Ham Fisher que apareció en 1931. Su protagonista era campeón de box, bien parecido y de poderoso físico. Era una historieta agradable y fácil de leer que se desarrollaba en el mundo del ring y cuyo protagonista era un muchacho común pero muy fuerte que atraía por su misma simplicidad. Joe se convirtió en un ideal de vida sana muy apreciado por los norteamericanos, e incluso su figura sirvió de aliciente a muchos jóvenes americanos, que, imitándolo, se alistaron en el ejército durante la guerra. Fisher mismo recorrió el frente para proporcionar a sus lectores una idea exacta de lo que allí sucedía (68).

Arg. 12 • **Más allá.** Raúl Roux. El Tony, 1937.
Arg. 13 • **El Tigre de los Llanos.** Raúl Ramauge. Critica, 1929.
Arg. 14 • **Quique, el niño pirata.** Luis Cazenave. El Mundo, 1934.
Arg. 15 • **Eric Jackson.** Carlos Clemen . Noticias Gráficas, 1938.



No sólo embarcaciones diversas salieron de las costas argentinas a buscar a Carlos y Nina guiados por el afán, algunas un tanto deportivo, otras impulsadas por el humano instinto de ayuda y otras por obligación científica, sino que la búsqueda oficial, diremos así, fué encomendada a unos barcos especialmente construídos para localizar embarcaciones hundidas. Estos barcos estaban provistos de aparatos especiales, frutos de la ciencia del siglo XX, mediante los cuales era imposible previa delimitación de zonas, que cualquier objeto metálico pasara inadvertido al ojo humano, por profundamente que estuviera posado en el fondo del mar. En la invención de estos aparatos se había echado mano de la mecánica eléctrica. Consistían en un dispositivo que, llegado al fondo del mar, era sensibilizado por cualquier objeto de metal que estuviera a determinadas distancias, presencia que acusaba en unas a modo de pantallas, en forma de oscilaciones, con las cuales señalaba el sitio exacto en que el objeto se hallaba y las características esenciales para su identificación. Localizado el objeto se descendía en cámaras aisladoras para ponerse en contacto con él y disponerse a izarlo a la superficie.

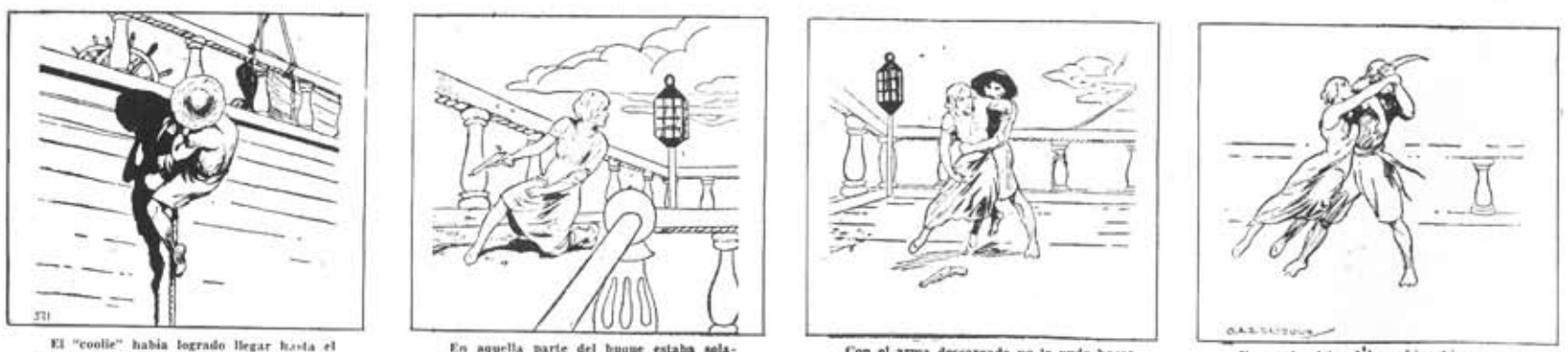
Arg. 12

En 1806, su padre lo mandó a Chile, con un cargamento de mercaderías. En un par de horas se jugó el cargamento, junto con los troperos, que eran esclavos. Solía, también, robar arreos de ganado en la estancia paterna, que llevaba a San Juan y Mendoza, corriendo la misma suerte.

Entonces fué a trabajar de peón en una estancia. Al cabo de un año, cobró su sueldo, montó a caballo y partió. A poco andar, dió con una pulpería, apeóse, apostó todo el dinero a una carta, lo perdió, y, sin decir palábra, montó de nuevo y echó a andar sin rumbo fijo.

En el camino, topóse con un juez de Toledo, quien le requirió que mostrase su boleta de conchabo. Facundo acercóse, en ademán de entregársela, afectó buscar algo en el bolsillo y dejó al juez tendido de una puñalada. ¿Quería saciar el encono de gaucho malo contra la autoridad civil?

Arg. 13



El "coolie" había logrado llegar hasta el mismo castillo de popa sin ser visto: llevaba un puñal curvo entre sus dientes y ahora espiaba por entre las columnas del pasamanos.

En aquella parte del buque estaba solamente la joven Gladis, haciendo numerosas bajas entre los asaltantes: en un momento en que se volvió para volver a cargar la pistola divisó al intruso.

Con el arma descargada no le pudo hacer frente y se levantó para avisar a los piratas. Pero el "coolie" dió un salto rapidísimo y abrazó a la joven, trabándola de toda acción.

Y cuando el bandolero chino hizo un movimiento para sacar el puñal que traía entre los dientes, la muchacha se libró con un movimiento de sorpresa y ambos comenzaron a luchar por la posesión del puñal curvo.

Arg. 14

Arg. 15

En la Argentina González Fossat creó una historieta cómica basada en Firpo y su manager, que se publicó en 1924 con el título de **Jimmy y su pupilo** (Arg. 19).

Sólo la historieta humorística se había mantenido en la Argentina con características nacionales desde su origen, ya que la de aventuras imitaba a sus similares norteamericanas. Entre los dibujantes de historietas humorísticas, los que se destacaron en nuestro país a partir de 1936 fueron: Héctor Torino (**Mamerto el detective** y **Conventillo**) (Arg. 20); Lino Palacio (**Don Fulgencio, el hombre que no tuvo infancia**) (Arg. 21); Divito, cuya primera historieta fue **Bómbolo** (Arg. 22); Daloisio (**Trick y Trak**) (Arg. 23); Fantasio (**Tancredo**) (Arg. 24) y Mazzone (**Piantadino**) (Arg. 25). Todos estos personajes, que surgieron después de 1935, se han popularizado en tal forma, que sus nombres sirven a menudo para designar a personas que tienen en la vida real las mismas características que ellos poseen en la ficción.

A partir de 1945 se inició una verdadera renovación en el campo de la historieta argentina, con la apa-

Arg. 16 • **Hernán el Corsario.** José Luis Salinas, 1936.

Arg. 17 • **Cirilo el audaz.** Enrique Rapela. La Razón, 1939.

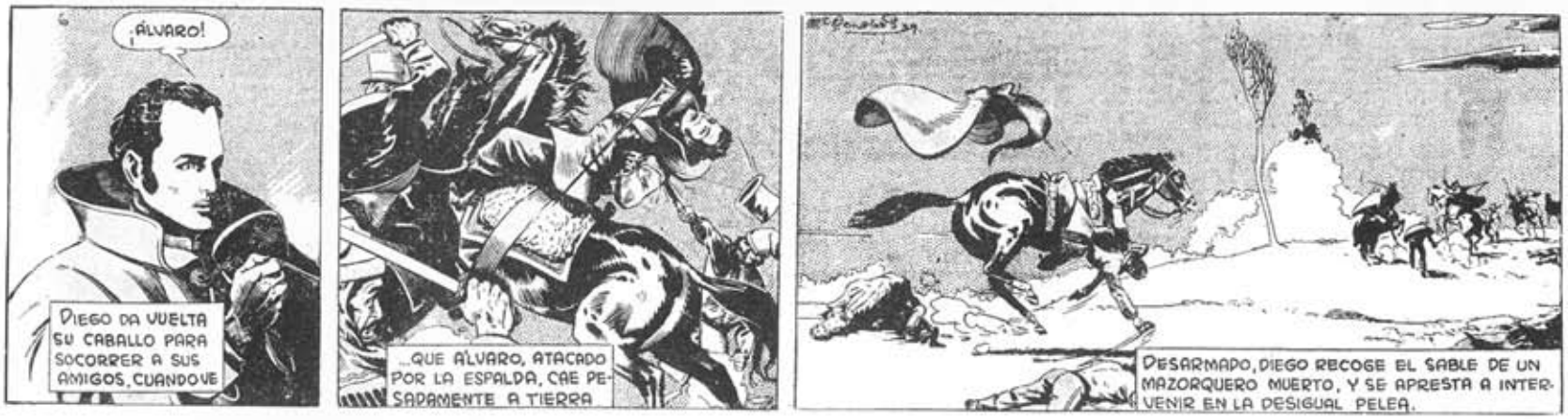
Arg. 18 • **El Unitario.** Emilio Cortinas. Noticias Gráficas, 1939.

65. • **Alley Oop. En aquellos tiempos.** Vince T. Hamlin, 1934.

66. • **Things of football.** Wallace Morgan, 1907.

Arg. 17

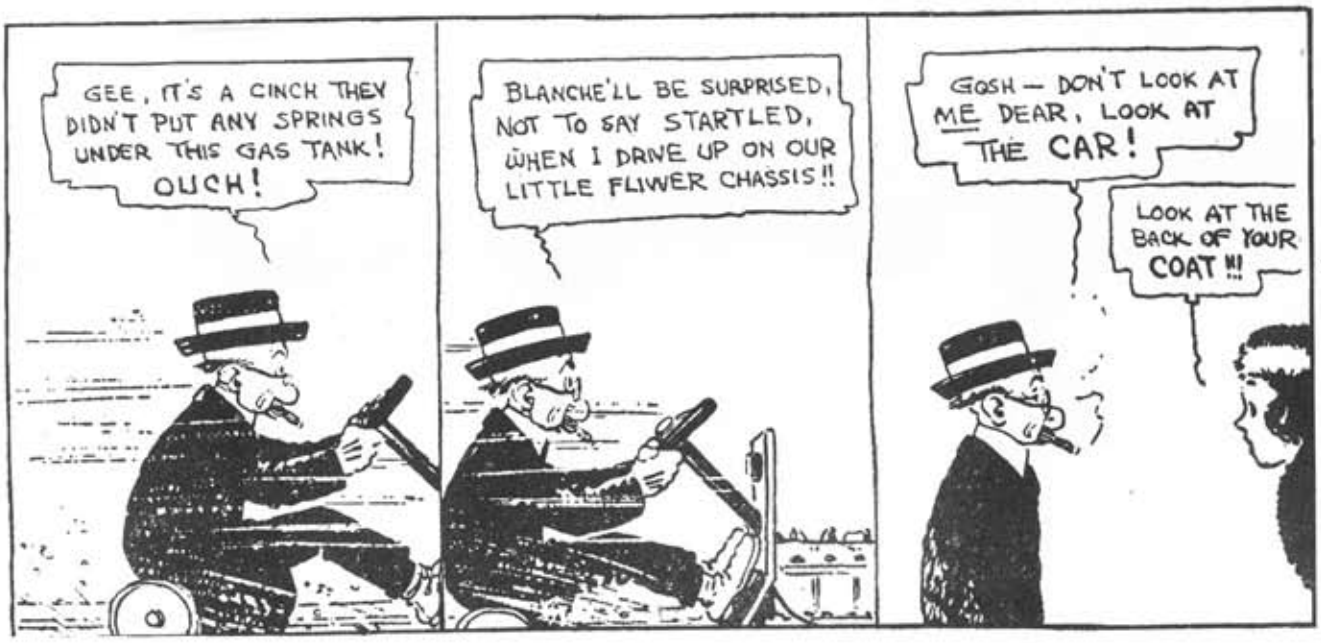
Arg. 18



65

66

Arg. 16



67

68 a

68 b

rición del guionista. Debido a los cortos tirajes del mercado interno, el dibujante escribía hasta ese momento también los textos, y tenía a su cargo todos los aspectos de la realización de la tira. Además se ampliaron las posibilidades del género con la adaptación a la historieta de grandes obras literarias, películas y radionovelas.

La historieta durante la 2ª guerra mundial

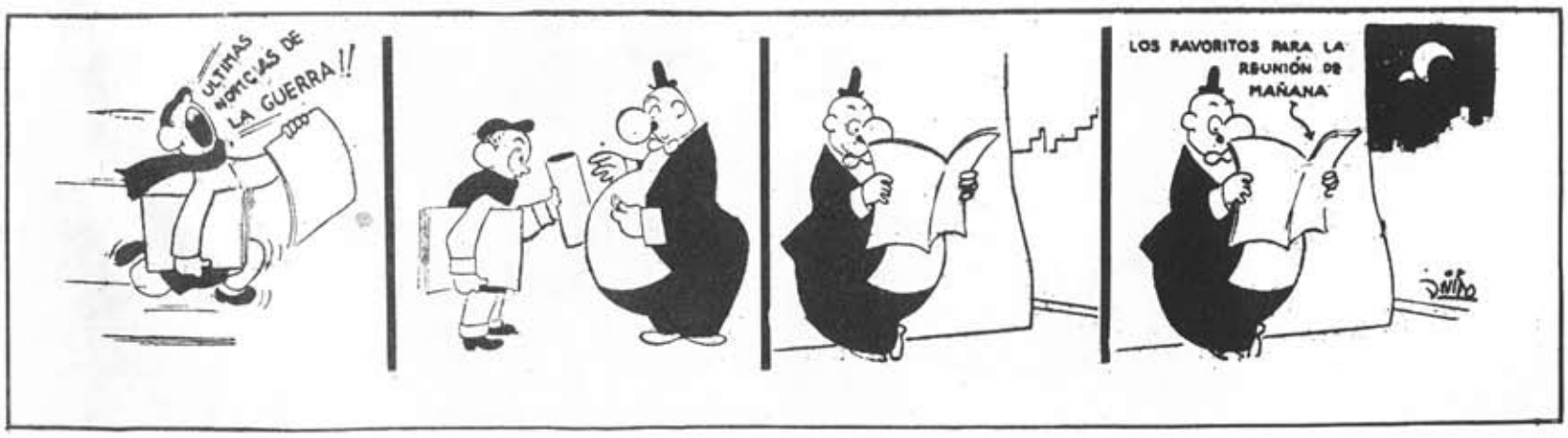
Muchas de las historietas ya mencionadas, como **Gasoline Alley, Freckles and His Friends** y **Barney Baxter,** entre otras, reflejaron, como **Joe Palooka,** los cambios y las vicisitudes que el conflicto bélico introducía en la vida norteamericana. Así también sucedió con **Scorchy Smith,** de John Terry, que había aparecido en 1930 y cuyo protagonista estaba inspirado en la figura de Charles Lindberg. El tema principal, alrededor del cual se construía el suspenso de la tira, era la relación de Scorchy con las chicas, a las que eludía. En 1935 Sickles tomó a su cargo la historieta y la continuó con un estilo impresionista, estilo que cambió nuevamente durante la guerra cuando Scorchy ingresó en la aviación norteamericana (69).

67. • **Joe's Car.** Sam Leff. New York-World, 1918. © United Features Syndicate, Inc.
68 a-b. • **Joe Palooka.** Ham Fisher.
Arg. 19 • **Jimmy y su pupilo.** González Fossat. **Páginas de Columba,** 1924.
Arg. 20 • **Conventillo.** Héctor Torino, 1937.
Arg. 21 • **Don Fulgencio.** Lino Palacio. **La Razón,** 1936.
Arg. 22 • **Bómbolo.** Guillermo Divito, 1938.

Arg. 19

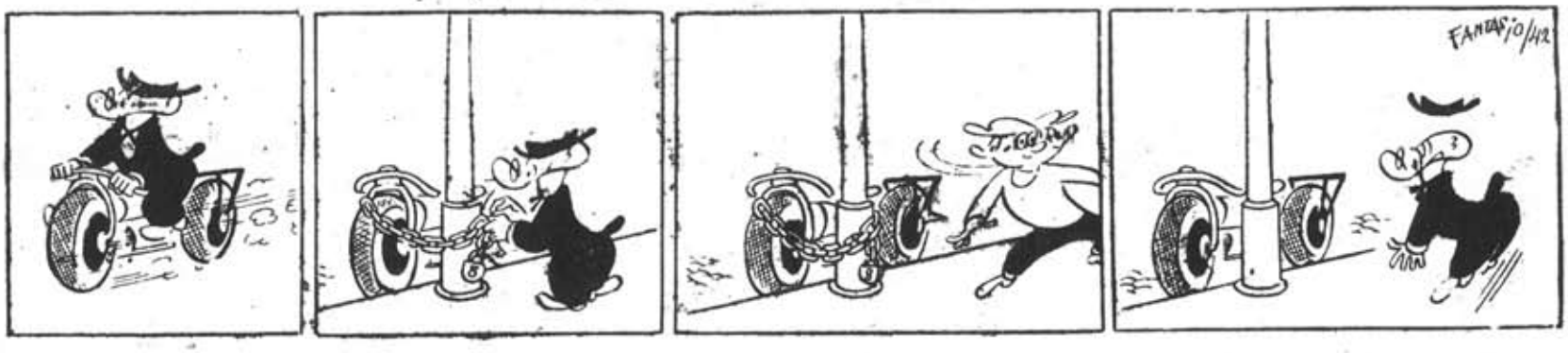
Arg. 20

Arg. 21



Arg. 22

Arg. 23



Arg. 24

Arg. 25

En 1934 comenzó la publicación de la primera gran tira de un gran autor, Milton Caniff. Su nombre es **Terry and the Pirates** y marcó la unión de una gran dosis de suspenso con una acción dramática, así como el comienzo de la sofisticación dentro de la historieta. Se proponía pintar el presente con colores brillantes y románticos, a los que se adecuaba muy bien el tema y el escenario elegidos: la piratería en las costas de China (70). La historieta fue cambiando con el tiempo, el argumento se hizo más intrin-

Arg. 23 • **Trik y Trake.** Daloicio. El Mundo, 1939.
Arg. 24 • **Tancredo.** Fantasio. El Mundo, 1939.
Arg. 25 • **Piantadino.** Adolfo Mazzone. El Mundo, 1940.
69. • **Scorchy Smith.** Rod Williard, continuador de **John** Terry, 1945. © AP Newsfeatures.

69

70a. © Terry and the Pirates. Milton Caniff, 1939. © Editors Press Service.

TERRY y los Piratas

Por MILTON CANIFF

NO, ELLA NO NOS ABANDONARÁ DEJÁNDONOS SIN MEDIOS DE REGRESAR A HONGKONG

CREO LO MISMO QUE ADELITA... ELLA NO ES CAPAZ DE HACER TAL COSA

DENLE UNA RACION DE UN DÍA A CADA UNO DE LOS BLANCOS Y DÉJENLOS EN LIBERTAD

YA VES, MI VIDA. TU HEROINA TIENE LOS PIES DE BARRO... Y EL CORAZÓN DE HIEL ¿QUÉ LES DIJE?

¡PERO, SEÑORITA... ANOCHE SE PORTÓ UD. COMO AMIGA. HOY NO NOS PODRÁ ABANDONAR ASÍ...!

EN LA GUERRA NO HAY SITIO PARA SENTIMENTALISMOS. APENAS TENGO ALIMENTOS PARA MIS HOMBRES. NO PUEDO MANTENER TRES BOCAS MÁS

PERO

¡HE DICHO QUE NO! ¡NO PODEMOS PERDER TIEMPO! ¡ADIÓS!

ALLÁ VA ESA PANTERA... ¿QUÉ TAL LES PARECE ESTA JUANA DE ARCO ORIENTAL? BUENO, ¿QUÉ SE VA A HACER?

¡MIRA, LEE! ¡MIRA UNA LANCHA CARGADA DE GENTE QUE VIENE HACIA ACÁ!

¡DIABLOS, TIENES RAZÓN! ¡SON SOLDADOS DEL IMPERIO INVASOR!

¡QUÉDENSE QUIETOS! ¿NO SABEN QUE ESTÁN EN ZONA DE GUERRA?

SÍ, LO SABEMOS. PERO SERÍA MEJOR QUE BAJARAN LAS ARMAS.

NOS INFORMARON QUE AQUÍ HABÍA UNA GUERRILLA CHINA... ¿DÓNDE ESTÁ? ¡CONTESTE!

NO SABEMOS NADA QUISIÉRAMOS SÍ QUE NOS FACILITARAN MEDIOS DE REGRESAR A HONGKONG

NO TENEMOS MEDIOS PARA AYUDAR A CIVILES. ¡VAMOS, DIGAN! ¿DÓNDE SE FUERON LOS CHINOS?

¡YO LE DIRÉ, SEÑOR! ¡SIGUIERON RÍO ABAJO...!

¿POR QUÉ LES DIJISTE QUE LA DAMA DEL DRAGÓN SE FUÉ POR EL CAMINO DEL RÍO? ESO NO ES VERDAD.

¡YA LO SÉ! ANTES DE QUE VUELVAN HABREMOS PREVENIDO A LA DAMA DEL DRAGÓN.

¡EH! ¿DÓNDE VAS? ¡NO PUEDES IR SIN PROTECCIÓN!

ENTONCES, ¿POR QUÉ NO ME ACOMPAÑAN?

¡ESTÁS LOCA! ¡LO QUE NOS INTERESA ES VER LA MANERA DE LLEGAR A ALGÚN PUEBLO!

¡NO PUEDO PERMITIR QUE SORPRENDAN A ESA INTRÉPIDA MUJER! ¡SI QUIEREN VENIR, SÍGANME!

cado y los rasgos técnicos cambiaron. Los personajes femeninos, como la fría y cruel Dragon Lady, y Burma, una rubia atractiva y exuberante, demostraban en cierto modo que las mujeres malvadas también podían ser hermosas. El protagonista iba creciendo, se enamoraba, y la ternura de su romance se oponía a las arriesgadas aventuras que él mismo protagonizaba. Durante el tiempo que duró esta historieta, Caniff fue construyendo un medio extraordinariamente efectivo para describir un cuadro global de la vida moderna. Lo que hacía falta alrededor de 1938 era grandeza en la estructura argumental. Cuanto más se llenaban las tiras con ricos plantadores, pintorescos villanos y exóticas mujeres, más se notaba la debilidad de los argumentos. Pero las primeras escaramuzas bélicas y la declaración de la guerra proporcionaron el material necesario para que los argumentos pudieran ganar en complejidad sin perder en interés. Al mismo tiempo se comenzaba a descubrir una nueva dimensión de la historieta, su

70 b. • **Terry.** Milton Caniff, 1943.
71. • **Dickie Dare.** Milton Caniff, 1933. © AP Newsfeatures.
72. • **Smokey Stover.** Bill Holman. © The Chicago Tribune-New York "News" Syndicate, Inc.
73. • **Silly Milly.** Stan Mac Govern. © The New "Post" Syndicate.

70 b

71

72

180

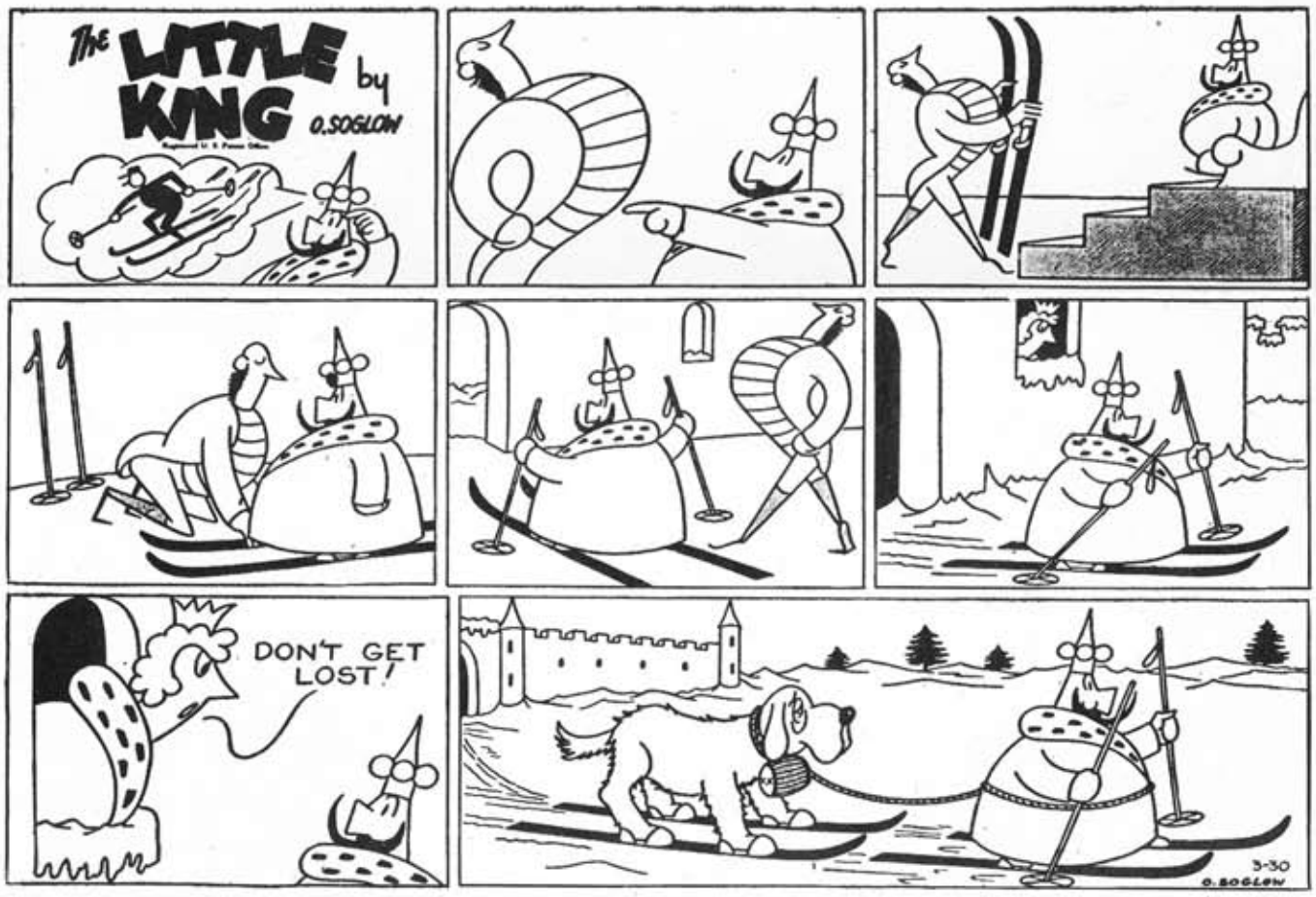
73

poder en la formación de la opinión pública. A mediados de 1938 se introdujeron en **Terry and the Pirates,** escenas totalmente realistas del ejército chino y ya un año después la tira era definitivamente una historieta de guerra.

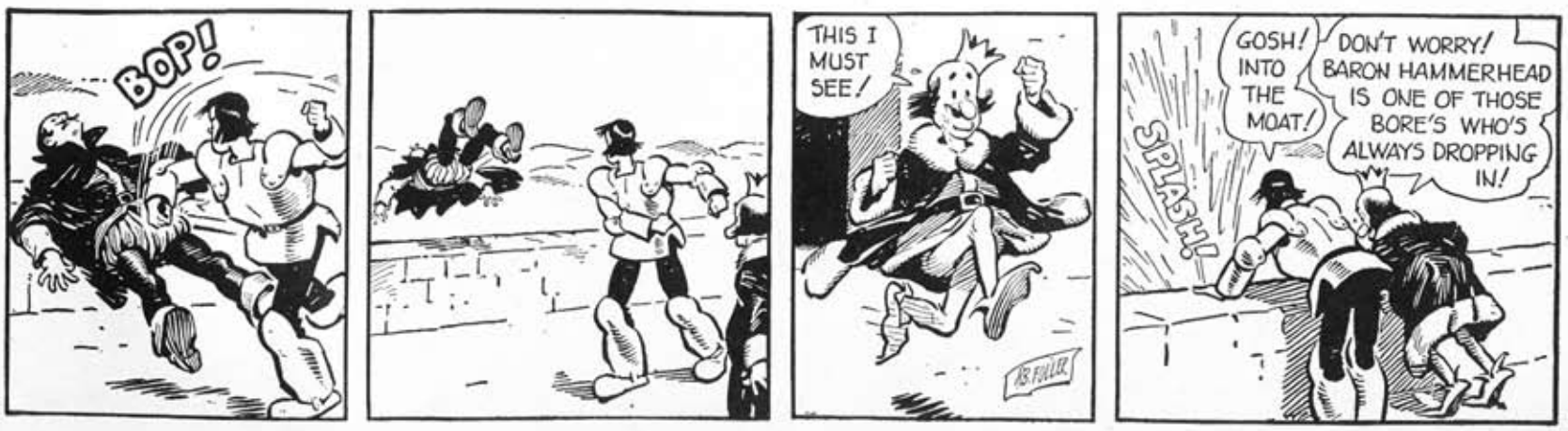
Es interesante constatar la evolución del personaje de Terry. En 1933 crea la original tira **Dickie Dare** (71) que puede considerarse el primitivo Terry y cómo a través de los años va cambiando los rasgos del personaje hasta ubicarlo ya adulto como piloto durante la guerra en 1943 (70 b).

Al mismo tiempo que triunfan las historietas de guerra, se produce un resurgimiento de las tiras cómicas con personajes graciosos, y esto prueba cómo el humor y los episodios cotidianos originan tiras muy bien diseñadas en las que el dibujo no es un elemento dependiente de la historia. Entre ellas mencionaremos a **Smockey Stover** de Hallman, que habia aparecido en 1935 y cuyo interés residía principalmente en los textos, llenos de juegos de palabras (72). En el mismo tipo de humor se basaba **Silly Millie** (73), figura muy cómica, sin pies, creada por Mc Govern. Un fino humor distorsionador de la realidad se notaba en **Silence Sam** de Jacobson, que presentaba un simpático personaje acosado y burlado por su ángel tutelar. Como Sam, también **The Little King,** de Soglow, era al principio un personaje mudo y, en este caso, satirizaba el humilde papel de la realeza en la sociedad moderna (74).

74. • **Little King.** Otto Sglow. © King Features Syndicate, Inc.
75. • **Oaky Doaks.** Ralph Fuller, 1945. © AP Newsfeatures.



74



75

76

77

Un chico prehistórico de origen incierto fue **Peter Piltdown** de Mal Eaton, que comenzó a aparecer en 1935. En 1936 apareció **Oakey Doaks** (75), de Ralph Fuller, historieta protagonizada por un campesino medieval que se lanzaba a la aventura en la corte del Rey Arturo, y a quien perseguían hermosas mujeres.

Por su parte **Sad Sack** fue el personaje más famoso de la segunda guerra mundial. Su autor, Baker, trató de transmitir la humildad y resignación que sentían los civiles al tener que ingresar en las fuerzas armadas. Era el hombre indefenso, apresado por una enorme máquina de destrucción que él no había creado, y sus problemas se enfocaban de una manera graciosa (76).

Las últimas historietas nombradas contribuyeron a mantener el buen humor de los soldados durante la guerra. Salvo la introducción del tema bélico, como ejemplo ilustramos la historieta que representa al héroe norteamericano **Buz Sawyer** de Roy Crane (77). Durante este período no se registraron otras novedades importantes en el género donde escasearon los verdaderos creadores.

Es a partir de 1946-47 que la historieta norteamericana toma nuevamente impulso, para llegar a situarse otra vez en el primer plano mundial.

76. • **Sad Sack.** George Baker, 1944. © George Baker.
77. • **Buz Sawyer.** Roy Crane, 1943. © King Features Syndicate, Inc.

© **ESCUELA PANAMERICANA DE ARTE** – SAN JOSE 715 – Buenos Aires – IMPRESO EN ARGENTINA – ENERO 1967
Hecho el depósito de ley.